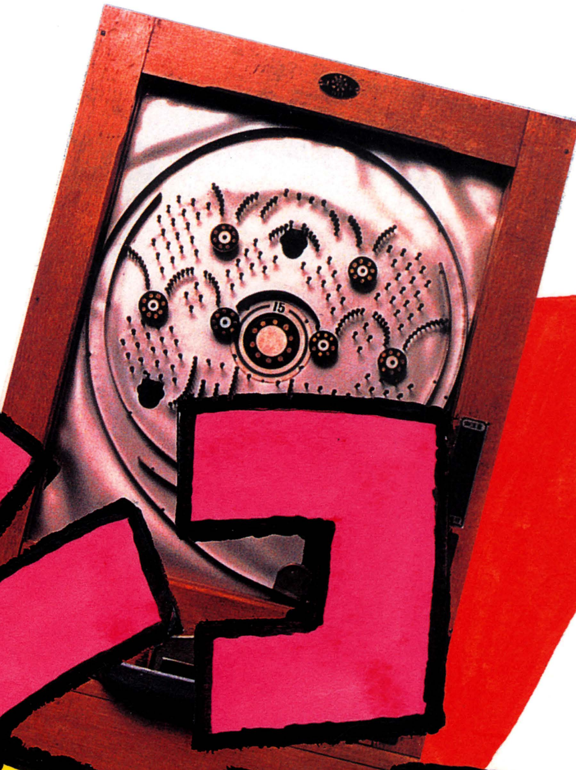
別冊 GreenBelt

ヨーロッパに生まれ
日本で育った

パチンコ百年史





山田　清一
今泉　秀夫
責任編集

このご時世…。どうしてあのホールは、何回も新台入替ができるのだろう？



ご存じでしたか？それは、分離型スロットを導入したから。

コスト削減に成功！
分離型スロットを導入してホクホクの店長

たとえば、あなたのホールで（1島10台）年間4回の新台導入を計画すると、そのご予算は…

従来機

4回分導入 ¥380,000×10台×4回 ＝¥15,200,000

分離型スロット

初回導入 ¥330,000×10台×1回
＋
2回目以降 ¥198,000×10台×6回

合計7回 ＝¥15,180,000

¥380,000	¥380,000	¥380,000	¥380,000			
¥330,000	約半額	約半額	約半額	新装+1	新装+2	新装+3

ご覧の通り、分離型スロットを1島ご導入いただくと、
これまでの年間4回の入替予算で、
なんとビックリ 7回も新台入替が可能です！

従来の4回の年間予算でプラス3回の新装オープンが可能！

分離型スロットなら上記以外にも、設置工事や自動回収・補給の調整費用が1円もかかりません。

「分離型スロット」がホール様に4つのメリットを約束します。

1. 導入コスト大幅ダウン！
2. 設置工事・費用一切ナシ！
3. 輸送運賃も削減！
4. 一台入替えわずか約1分！

21世紀のホール経営を強力にサポートする

分離型スロット第3弾デビュー

GOLD & GOLD

分離型スロットは、3R＝廃棄物の発生抑制（Reduce）、部品等の再利用（Reuse）、使用済製品等のリサイクル（Recycle）の促進を目的に開発されました。平成13年4月1日に施行された「資源の有効な利用の促進に関する法律」（改正リサイクル法）にも対応しています。

誰にでもできそうで、誰にもできないことを。
OLYMPIA


SANYO GROUP
前途
Up and Coming
洋
洋
想像を超える面白さの予感。
ファンの冒険心が、どんどん広がってゆく。
SANYO
株式会社 三洋販売
本　社:〒464-0850名古屋市千種区今池3-9-21TEL(052)733-3411
東京本部:〒104-0031東京都中央区京橋2-8-18(昭和ビル10F)TEL(03)3535-3401(代)
SANYO GROUP
株式会社 三洋物産
本　社:〒464-0850名古屋市千種区今池3-9-21TEL(052)733-3401
本社工場:〒464-0850名古屋市千種区今池2-1-27TEL(052)741-3431(代)
ホームページhttp://www.sanyobussan.co.jp/
北海道支社 札幌市中央区北1条東8−9(湯谷ビル3F) ☎(011)251−3430(代) 〒060-0031
東北支社 仙台市太白区向山4−19−10(共立ビル1F) ☎(022)262−3401(代) 〒982-0841
東京支社 東京都台東区東上野3−13−8 ☎(03)3837−3401(代) 〒110-0015
名古屋支社 名古屋市千種区今池2−20−5 ☎(052)732−3401(代) 〒464-0850
大阪支社 大阪市浪速区元町1−9−5 ☎(06)6631−3401(代) 〒556-0016
広島支社 広島市南区段原3−22−8(アーバンハイムII) ☎(082)263−3401(代) 〒732-0811
九州支社 福岡市博多区博多駅南2−11−21 ☎(092)472−3401(代) 〒812-0016
青森営業所 青森市長島4−13−2(寺山ビル1F) ☎(0177)34−3403(代) 〒030-0861
新潟営業所 新潟市米山3−1−60山田ビル ☎(025)243−1541(代) 〒950-0916
茨城営業所 つくば市東新井3−4(TOSビルIV2A) ☎(0298)51−3401(代) 〒305-0033
大宮営業所 さいたま市桜木町2-362(シンメイ桜木ビル1・2F) ☎(048)652−3401(代) 〒331-0852
八王子営業所 八王子市北野町536-15(第一サンライズマンション102) ☎(0426)45−3401(代) 〒192-0906
千葉営業所 千葉市中央区中央3−8−8(中央CIB3F301) ☎(043)225−3441(代) 〒260-0013
横浜営業所 横浜市西区北幸2−10−7(T・Yビル1F) ☎(045)326−3411(代) 〒220-0004
北陸営業所 金沢市西念2−1−14(STビル1F) ☎(076)222−3401(代) 〒920-0024
静岡営業所 静岡市中野新田277−2(静岡インタービル101号) ☎(054)284−3401(代) 〒422-8051
京都営業所 京都市伏見区竹田段ノ川原町44(MY2ビル) ☎(075)643−3431(代) 〒612-8414
四国営業所 高松市上福岡町2022−2 ☎(087)837−3401(代) 〒760-0077
鹿児島営業所 鹿児島市武3−1−14(宝ネオン工芸ビル1F) ☎(099)206−3401(代) 〒890-0045

Sansei R&D



いつの時代も、興奮のイノベーターでありたい。

音・光・映像・フォルム・アクション…
いつの時代も独創的な視点で新しい興奮を演出する
サンセイアールアンドディ。
大型液晶モニターやキャラクターランプデザイン、
可動式役モノなど、業界初のアイデアを
大胆に採用したニューマシンが、
また、新しいスタンダードを創りだす。

株式会社 サンセイアールアンドディ
http://www.sansei-rd.co.jp/

本　　社 〒460-0002　名古屋市中区丸の内2-11-13 TEL.052-239-7030　FAX.052-219-0750

稲沢工場 〒492-8412　愛知県稲沢市大矢町高松52-1
TEL.0587-34-3380　FAX.0587-34-3388

梅須賀物流センター 〒492-8401　愛知県稲沢市梅須賀町3-15
TEL.0587-33-5222　FAX.0587-24-7999

札幌営業所 〒003-0801　札幌市白石区菊水1条4-6-51 安川ビル1F
TEL.011-817-6333　FAX.011-817-6334

東京支店 〒110-0015　東京都台東区東上野2-21-3 成宝ビル1F
TEL.03-5812-7788　FAX.03-5812-7780

静岡ショールーム 〒422-8046　静岡市中島７５８
TEL.054-654-6777　FAX.054-654-6775

名古屋支店 〒460-0002　名古屋市中区丸の内2-11-13 3F
TEL.052-239-7030　FAX.052-219-0750

大阪支店 〒556-0016　大阪市浪速区元町2-8-1 ラポール難波4F
TEL.06-6630-5411　FAX.06-6630-5413

広島営業所 〒732-0811　広島市南区段原3-3-29 ピアハルガイチ 1F
TEL.082-568-7070　FAX.082-568-7171

九州支店 〒812-0016　福岡市博多区博多駅南1-14-6 クレベール博多 1F
TEL.092-482-3333　FAX.092-482-0333

パチンコやパチスロという小さな機械。

そこには、最新のテクノロジーとともに、人々に夢や希望を与えるための、

さまざまな創意工夫が組み込まれています。

西陣／ソフィアがパチンコ業界に身を置いて50年以上。

創業以来、私たちもまた、時代が求めるエンターテイメント性豊かな遊技機器を

提供するべく、常に最新の技術とアイディアを追求してきました。

そして現在。

パチンコ産業は単なる娯楽というだけにとどまらず、

我が国の重要なレジャー産業として大きく成長しています。

私たちもその発展の一躍を担う企業として、

新たな価値を生み出していきたいと考えています。

NISHIJIN 株式会社 西陣

本　社　〒102-0093　東京都千代田区平河町 1-4-3　☎03-5275-7777

http://www.nishijin.co.jp

Sophia 株式会社 ソフィア

製造元　〒376-0002　群馬県桐生市境野町 7-201　☎0277-45-0301


皆さまに楽しんでいただける製品作りを追求して
これからも、私たちは進みつづけます。
進め

ヨーロッパで生まれ日本で育った

パチンコ百年史

◇責任編集◇
山田 清一
今泉 秀夫

拭えぬヨーロッパとのはらから意識

あらためて冗説するまでもありません。

パチンコ遊技というものの市場規模は、最高時ではファン人口三千万人、店舗数一万八千軒を算えました。それに、売上高は実に三十兆円（一九九七年、余暇開発センター調べ）とされ、自動車産業に比肩する産業規模とまでいわれてきました。

しかし、バブル経済の崩壊で、数字はかなり後退しましたが、それでもなお二十八兆円、ファン人口二千万人とも目され依然、風俗社会の一角で根強い人気を保ち続けています。

ところで、この巨大産業といわれるパチンコの生い立ちについてはなぜか、いまも詳らかにされてはいません。

たしかに不透明な部分も少なくなく、資料の整合につとめる世の学識層を困惑させてもいます。

そうしたことから、いまになお、このパチンコを「日本の独創ゲーム機」だとし、この事に疑義をさしはさむ向は少なくありません。

ところがです。盤面に躍る玉がレールに沿って回転、入賞穴に入るというこの単純明快なゲーム機は、実はヨーロッパが発祥地だったのでした。

これを、イギリスでは、「ウォール・マシン」、フランスでは、「マシン・ア・スウ」ともいい、これらの横顔が近年、ようやく明るみに出されていました。

がしかし、これらのゲーム機がいつ頃日本へ入ってきたものなのか、そのあたりの経緯については諸説まちまち。

流説としては、「大正末期か昭和初期」ともされ、また、アメリカからもち運ばれてきたとも伝えられたものです。

その頃の一九二〇年代といえば、まだ海洋航路時代で、ヨーロッパ便もアメリカ経由が殆どとされていた時代です。それ故に、単純に「アメリカから運ばれた…」と認識されていたのかも知れません。

とはいえ、いまもってそうした假説を裏づける実証的な資料は見出されずに今日に至っています。

また、「コリントゲーム」を日本でタテ型に改良した！という伝承もありました。がしかし、水平のものをタテ型にしたという假説は多分、その頃はタテ型、水平型が相前後して渡来したとする憶測から生まれたものと思われます。

こうしたパチンコの出自をめぐり、貴重な手がかりをつけてくれたのが一九九二年、日本テレビ放映による「謎学の旅」シリーズでした。

題して「故郷は欧州、意外なパチンコ進化＝源中英俊ディレクター＝」でした。

ここでは、興を添えるルーツ探訪の道程に加え、アートゲームマシンの資料館などが紹介され、期せずして全国

視聴者の興趣を誘っていたのが印象的でした。

迫力のカメラワークはいわずもがな、長駆、アメリカからイギリス、フランスと広域に亘ったテレビメディアの取材力には圧倒されたものでした。

こんにち、パチンコと呼称され、風俗社会のふところ深く根づいたパチンコ発祥はまさにヨーロッパだったのでした。

かくて、そうしたパチンコのふる里をこの目で確かめようと、筆者がイギリスを訪ねたのも両三度に及びました。イギリスには、海洋航路時代に栄えた港町のプレジャー・ビーチが各地に多く、内外観光客を楽しませています。それらはどれも、メリーゴーランドや豆鉄道、飲食街やみやげ屋、各種ゲーム場などで構成された昔ながらの遊楽施設です。

そうしたゲーム場のひとつの私設博物館の中には、さまざまなアンティクマシンを並べた遊技場があります。そこでは、六十年も七十年も経った昔のマシンで実際にゲームを楽しむことができるのです。

黒びかりした年代ものの そうしたゲーム機に手をふれると、古いものを大切にする、のびやかなヨーロッパ風土が思わず身を包んでくれるのでした。

かえりみて、日本の現状はどうでしょうか。草創期のものは無論、爛熟期の現代の各種遊技機さえ、その殆どがあえなく散逸されてしまうのが、日本の現実です。

現代日本社会における消費文化は、一方では、ものみなすべてが消耗品化への末路を辿るのです。ましてや遊技機などは論外中の論外で、その最たる生けにえとされてきました。

業者はいま、現代日本を覆う喪失感と無力感をこれへ重ね、精神風土的にも異なる彼我との大きな隔たりに、云い知れぬもどかしさを覚えます。

とまれ、本小史は、先の「謎学の旅」に負う所が少なくありません。むろん、これは検証などというものでは決してなく、これらへ更に屋上屋を重ねた筆者なりの見聞をも加えた小史と理解して頂ければ幸いです。

「謎学の旅」ディレクターの源中英俊氏にはいろいろなご助言を頂きました。お蔭でロンドンのサイモン・プレンテス誌にも再度に亘るご教示を仰ぐことができました。また、ニック・コスタ氏、ニック・ボルノフ氏にもお世話になることができました。

なお、このたびの「パチンコ百年史」刊行によせては、㈱アド・サークル野々村社長はじめ、一方のルーツとも目されていたフランス取材とあわせ、該史渉猟にあたった同社編集總局長の今泉秀夫氏の輔弼に負う所も少なくありませんでした。

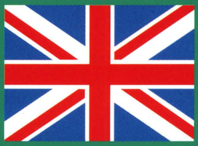
ここに併せて謝意を捧げる次第です。

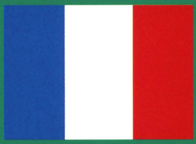
山田清一

Contents



イギリス編
UNITED KINGDOM





フランス編
FRANCE





提供　共同通信社

日本/戦前・戦後編
NIPPON





パチンコ百年史
責任編集／山田　清一・今泉　秀夫
イラスト／安岡　アキオ
AD／木村　功一・須藤　拓成
発行元／株式会社アド・サークル
〒162-0844東京都新宿区市谷
八幡町16市ヶ谷見附ハイム404
TEL.03(3260)3134
FAX.03(3235)1061

第二章 イギリス・アンティークマシンの宝庫

ものみなすべて、ナニよりも古さを大切にする西欧人気質は、日本の比ではない。
それは、日本パチンコの原型ともされる各種ゲームマシンにも歴然とその面影を偲ぶ事ができるからだ。
ヘイスティングズ・ピアの奥に佇むアンティーク・ゲームマシン館にはいまも最古のパチンコが息づいていた。



ロンドンの息づかい



ピカデリーサーカス。シャフツベリー、リージェント、ピカデリーなど6本の主要道路が合流する地点で、サーカスの中心部にエロスの像がある。



スイスセンター。時報を告げる20個前後のチャイムと、人形が繰り出して行進するユニークな時計仕掛けが素晴らしい。時刻になると見物客が沢山集まる。

ロンドンの中心的存在といわれるような所が、ここピカデリー・サーカスである。サーカスとは、道路が交叉したところに形づくられる円形広場のような場所を云うようで、ピカデリー・サーカスはピカデリー（という道路）と、リージェント・ストリート、シャフツベリー大通りが交わったところである。

このピカデリーのロータリーには、ロンドンのシンボルとも云われるキューピット、弓を手にしたエロスの像が建っている。そしてその像をとり巻くように、ここは終日観光客が屯ろする場所として知られているのである。

そうした位置だけに、この一角での宣伝効果は絶大と見られる。エロスの像と向かい合うビルの壁には、幾つかの日本企業の大きくきらびやかな広告文字が目立っている。

ピカデリー・サーカスから東に走るコベントリー・ストリートは、レストランや映画館、みやげもの店などが並んでおり、人々の往来

が多く賑やかである。
　そのピカデリーから数分歩くと、スイスセンターの前に出る。スイス観光局の入っているビルで、そのビルの角に設けられているユニークな時計の時報が、呼びものになっている。時刻になると二十個前後のチャイムが鳴り、それに合わせて人形が繰り出して行進する仕掛け時計が興味をそそるのである。それゆえ多くの観光客が、チャイムの鳴る時間には、カメラを手に待機しているほどの名所のようである。
　このスイスセンターを越せばレスター・スクエア。シェイクスピアの像もあるこの緑の広場には、さまざまな人々が集まっている。この通りから北側が、ロンドンで最も賑やかな、ソーホーの歓楽街である。
　ソーホーと呼ばれる地域は、北側はオックスフォード・ストリート、東はチャリングクロス・ロード、そして西はリージェント・ストリートに囲まれる一帯の区画のようである。そしてこっちには映画館や劇場、レストラン、パブ、ナイトクラブがひしめいている。また、ヨーロッパで最も大きいと云われるチャイナ・タウンもこの一角にあり、ソーホーは明け方まで人々をひきつける、妖しく華やかな地帯なのである。
　この盛り場のとばくち、ワーナー映画館と隣り合わせに、「クリスタル・ルーム」と表示された遊技場がある。トロカデロの「セガ・ワールド・ゲームセンター」とともに、この地域の代表的な遊技場と思われる。
　さらにまたチャイナタウンには、朱赤を基調の独特のカラーの遊技場がある。ここも新しい機械ばかりのようで、思惑的に期待をかけていたアンティーク・マシンは、界隈には見当たらないのである。

ここにも宿る浅草ノスタルジー

ロンドンは緑がとても豊かである。大小さまざまな公園が沢山ある。代表的なハイド・パークなどは東京の日比谷公園の十倍近くもあると云われる広さである。
　けれど北海道よりも北に位置するだけに、この都市の夏は短かく、九月の声を聞くともう朝晩肌寒いので、公園のひと足は早目に遠のき、エトランジェの寂しさはひとしおである。
　シェイクスピアやチャップリンの像が置かれているここレスター・スクエアの緑の広場も、そんな愁色をかこつエトランジェらしい人々が、多く見かけられた。



盛り場ソーホー。レスタースクエア・ソーホーの盛り場への入り口。この一角は終夜人々の往来がある。

ロンドン市内に
アンティークを訪ねて



下段のクリスタル・ルームの内部、地下一階のポーカーゲーム機。英国製である。



ソーホーの代表的な遊技場クリスタル・ルーム。いかにも英国らしいとりすましたたたずまいである。

アンティーク・ショップを除いては、ロンドン市内の遊技場には時代ものの機械は　見られない。日本と異なり、いまのロンドンには遊技場が少なく、パブのようなところに置かれているのは、殆どピン・ボールである。

　ソーホーの代表的な遊技場「クリスタルルーム」では、不用意にカメラを手にしたまま、入り口に立ったため、写真撮影を拒まれ、余儀なく一旦、退散する破目になった。

チャイナタウンは個性的



店舗に漢字で「娯楽」との電飾看板が見え、奇妙な親近感さえわいてくるのも、エトランジェのわびしさからであろうか。


遊技機の多くは英国製といわれている。

レスター・スクエア北側、ロングアグリー通りと、劇場街として知られるシャフツベリー・アベニューにはさまれた一画に、ヨーロッパで最も大きいと云われるチャイナタウンがある。リッスル・ストリートとジェラード・ストリートと呼ばれる通りの一帯で、劇場帰りの美食家達が、好んで立寄る中華料理店が並んでいる。

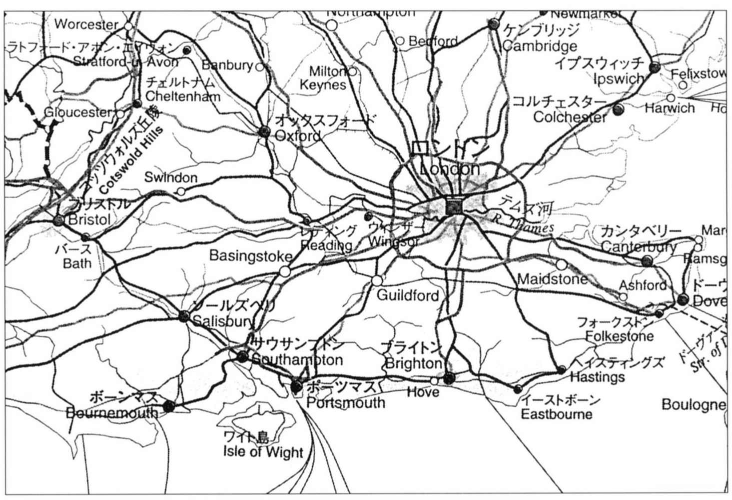
そしてここにも、個性色豊かな遊技場が見られた。濃い紅赤を基調にした独特の店装なので、すぐに人目をひく。同様店内の遊技機、スロットマシンなども、見事に極彩色であった。


上記の店とは異なるポーカーゲーム主体の遊技場。

ヘイスティングズ
朽ちた城址に歴史の名残り



国鉄ヘイスティングズ駅から海岸に向い、
繁華街へ下った国道までの突き当り交叉点。



ヘイスティングズはロンドンから南へ国鉄で一時間半ほどの距離である。ドーバー海峡に臨んでおり、人口は八万人余りと云われる庶民的なリゾート地だ。

そのヘイスティングズの駅は、なだらかな斜面の中腹にある。

駅を出て、市内の商店街へとくだりながらふりかえると、後方の丘のいただきに、朽ちた石組みの城砦が見えた。「ヘイスティングズの戦いの歴史をきざむ重要な遺跡」という。一〇六六年、イングランドの王位継承権を主張するフランスのノルマンディー公が上陸、ハロルド王を打ち破って、ここに築いた城である。悠久一千年も昔の遺跡だ。そうした滅びの姿を、手も加えずそのまま伝える美学は、残念ながら日本にはない。

レンズは僅かの望遠だったが、ヘイスティングズの駅を出て、なだらかな坂の途中で朽ちた城砦をとらえることができた。



上方はるかな朽ちた石組みの城砦は、11世紀に王位継承権をめぐって、フランス・ノルマンディー公が上陸して築いたもの。

十一世紀の王位継承権をめぐる戦いで、勝利をおさめたノルマンディー公が築いた城だったという。悠久一千年昔の城の滅びの姿に、いささか感慨深いものを覚えた。

エトランジェのセンチメントをふくらませ乍らヘイスティングズピアに向い、ここではまた新たな感興に心を跳らせるのだった。

そんな感慨を覚えながら、短い商店街を抜けると、国道の走るプレジャー・ビーチに突き当たった。リゾート地としては古い存在で知られるだけに、ジョージァン時代のボウ・ウインドのある建物も見え、先の方にはテラスハウスが軒を連ねている。

浜から沖へ、ほぼ三〇〇メートルくらい突き出たピア（桟橋）が見えた。ピアは一八七〇年代はじめにつくられたと云われるが、古い板張りで昔の面影を損なわない努力が払われているのが好感される。

そんな板張りのピア一ぱいに遊園地や娯楽場が設けられている。海水浴にはもうオフ・シーズンだが、かなりの人出が見られるのは、ピアをふくめ、一帯はプレジャー・ビーチだからである。

『賭け事に関する英国王室委員会報告書』〈一九五一年度・全国競輪施行者協議会発行〉によれば、こうした娯楽街や後述の移動興業などは、英国内で三五〇カ所も存在していたという。そしてその設備の概要が、つぎのようにしるされている。

「娯楽街は規模、形態はより様々であるが、大型のものとしてはブラックプール・プレジャー・ビーチがある。この娯楽センターはゲーミング用設備の他に、メリーゴーランド、豆鉄道などがある。またセンター内の商店には、自動ゲーミング機械装置及び手動式のものなどを整備している。前記三五〇娯楽街中

浜へも伸びる板張りの楽園


ピアの入り口、19世紀の船つき場なので板張りの桟橋である。

三〇〇が、日曜、行楽客向きの場所にあり、残りの五〇は概して小型で他都市にある」
　まるで規格統一されていたかのように、ヘイスティングズ・ピアの設備もまったく同様で、メリーゴーランドも豆鉄道もある。とくに娯楽センター内のゲーミング用設備機器の多様さは見事である。十九世紀時代をそのまま残しているように見うけられ、文化的遺産を損なわぬよう、大切に扱う努力には感銘を覚えさせられる。


桟橋正面を入った奥のアーケードが成人用の遊び場、射倖ゲーム場となっている。

ここはアンティークマシンの博物館だ



アミューズメント・アーケード。ここにアンティーク・コインマシンズ館がある。



このアーケードには、日本のセガの娯楽機が見うけられたが、新型機なので設置ルームは別である

ピアの奥には成人向きのアーケードがある。入り口には内部案内の掲示板が出ている。パブ、ビンゴ、アミューズメント・アーケード、ホッケーならびにバスケットボールなどとしるしてある。

一九世紀後半に建てられたもので、当時の面影をとどめている。

アーケード内のアンティーク・ゲームマシン館は、一〇〇平米あるかなしかの広さである。筆者はそのゲームマシン館に入り、実さいにウォール・マシンと対面した瞬間、誇張でなく電気にうたれたような思いだった。

「これが正真正銘、パチンコの先祖だ」

心の中でそう云って聞かせている奇妙な感動だった。たしかに期待をふくらませて足を延ばしてきたのである。

しかし実さいには、もっと別な思いに心を大きくゆさぶられた。それは現実にここに来てみなければ判らない衝撃である。

日本では古いパチンコ機は次々に廃棄され、ほとんど姿を消してしまっているというのに、この国にははるかに古い時代のゲーム機が、大切に保存されているのである。そしてそれらの数種は、紛れもなくパチンコの先祖である。

レールも皿もハンドルも、まさに姿、形状一切がパチンコのモデルであるのは歴然だ。

そして、このアンティーク・コインマシンズ館で、なにより素晴らしいと思ったのは、



ビンゴゲーム場。賑うのは夕刻以降のようである。



成人向きのゲームコーナー。スキル・マシン（射倖遊技機）ではあるが、規制で上限一回1,300円程度の入賞額。時間帯が悪く、客づきは芳しくない。

実さいに機械にふれられることは勿論だが、トークン（代理貨幣）を求めれば、前時代のゲームをリアルに楽しむことができるという、その施設の開放性である。

トークンは通貨としてすでにお役ご免になっているオールドペニー。直径約三㎝ほどの一ペニー銅貨である。アンティーク・マシンは、すべてそのオールド・ペニー現寸の投入用のスリット（ミゾ・コイン投入口）がついている。つまり館内のコインマシンは、トークン（オールド・ペニー）がかつて現役で流通していた時代の機構そのままなのであった。

観光客で賑わうプレジャービーチ

ドーバーからの海岸線の国道を西へ向かえばヘイスティングズ、ブライトン、ポーツマスを経てサウサンプトンに至る。



前頁成人向きのコーナーで楽しむ人。昼間では人影はまばらだ。

ここ国道沿いのヘイスティングズは、リゾート用のホテルやアパートメントなどのテラス・ハウスが軒を連ねている。

ビンゴゲームは女性客にも大ウケ

英国の女性にとって、ビンゴは刺激的で恰好のお遊びではないのだろうか。

かってギャンブル規制が緩和されたという一九六二、三年頃では、ビンゴ・ブームの話題がしきりに賑々しく、日本に伝わってきたことを覚えている。そして数年にわたった当時のビンゴ・ファンの八〇%近くが庶民階級の女性で、そのまた八〇%近くが、四〇代から五〇代の主婦だったと伝えられていた。またビンゴ・ゲーム場が足りなくて、映画館の併設も目立ったというはなし。もっともその当時の日本でも、映画の斜陽化がさわがれ、パチンコ遊技場への転向が、話題になりはじめたことも記憶にある。

とにかく、ヘイスティングズのこのアーケードでは、二、三名の主婦が、常連を待ちわびている雰囲気であった。

新型機アーケード

ピアの建物内のすべてのマシンは、アンティークだとばかり考えていたところが、このアーケードの遊技機はニュー・マシンであった。英国製、米国製、日本製などいろとりどりだが、それらすべての遊技機にも、硬貨投入用のスリット（ミゾ・硬貨投入口）がある。広義に捉えれば、すべてスロット・マシンである。



アミューズメント・アーケード入り口に掲げられた館内案内。



アンティーク・コインマシンズ館





コイン・マシンズ館に入って右手にある各種のウォール・マシン。







ウォール・マシンとは、ウォール（壁）に取りつけ、もしくは寄せて遊技させるゲーム機の総称である。







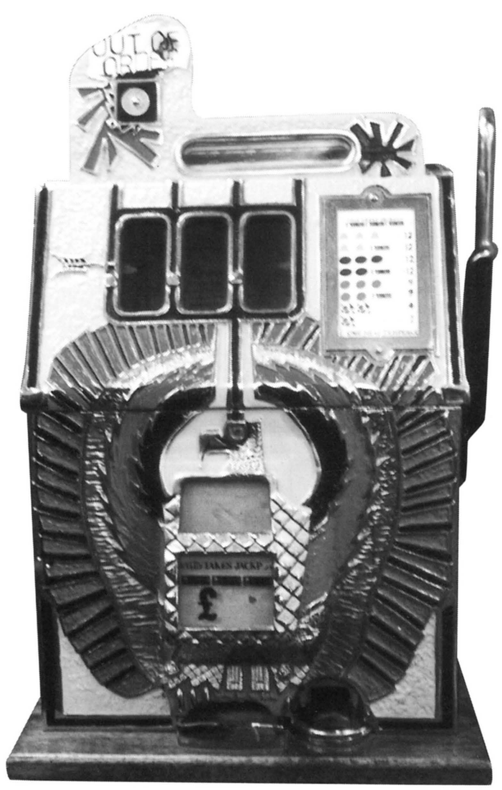
上部のウォール・マシンを逆に館内奥から写したもの。



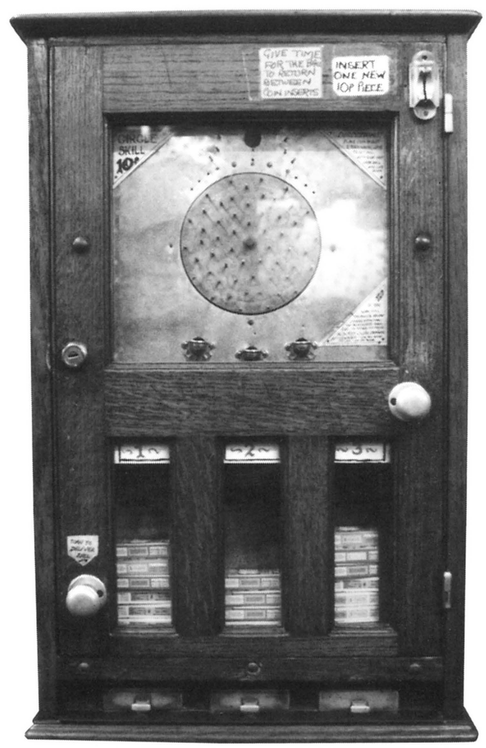
Clock 1930年 England



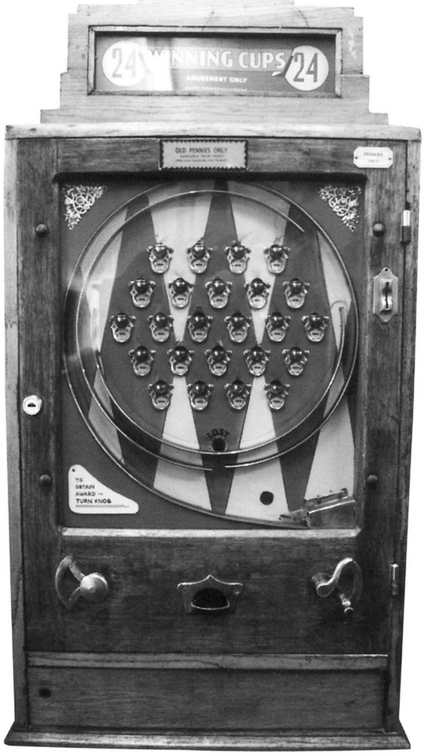
The Maze 1920年 England



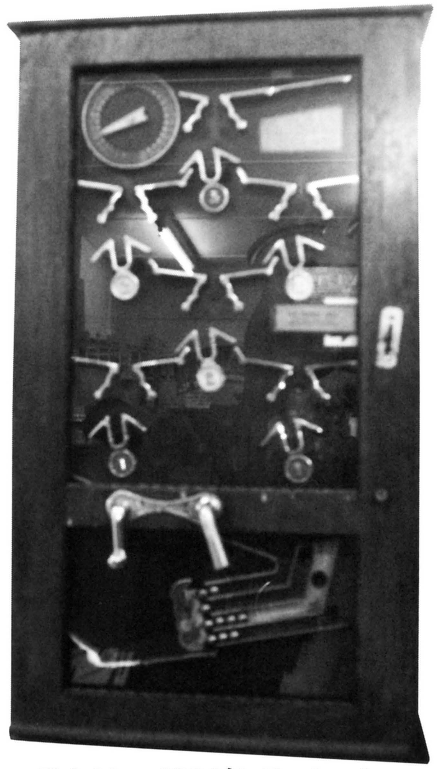
Wave Eagle 1932年 U.S.A



Circle Skill 1925年 England



24Cups 1938年頃 England



Trickler 1934年 England



Elevensis 1955年 England



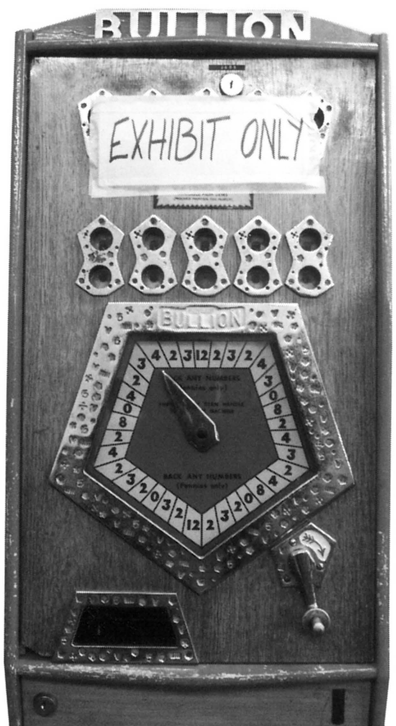
Gripteze 1948年 England



Payramid 1934年 England



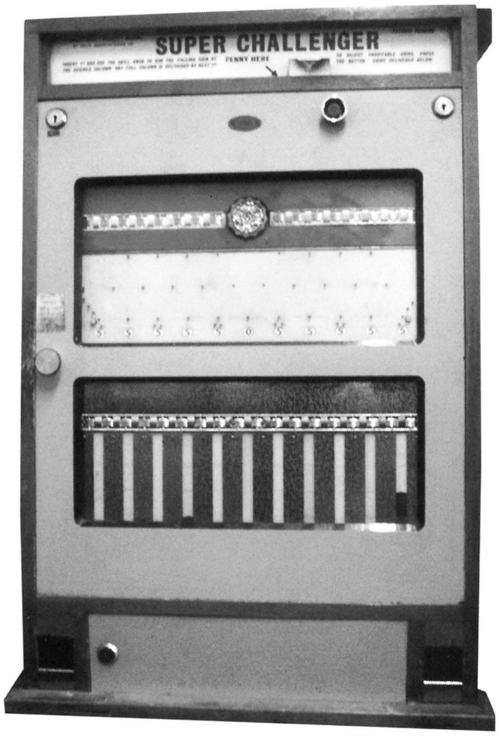
Spitfireと呼ばれている機械 1940年頃 England



Bullion 1963年 England



The seance 1960年頃 England



Super Challenger 1965年頃 England



Clown 1920年 Germany



Hi・ball 1938年頃



Fruit bowl 1965年 England

これぞ縦型スマートボール まさに奇想『ハイ・ボール』



コインマシンズ館内の中央、据置型マシン群。



据置型マシンの中央に位置、縦型スマートボールとでも呼びたいような、奇異な「ハイ・ボール」。

アンティーク・コインマシンを見て周ると、バリエーションの豊かさにはとにかく驚く。それぞれ特長をもっているものが並び、興味はつきない。

しかし筆者の関心をとりわけかきたてたのは、この「ハイ・ボール」である。これはバガテルを垂直にしたような恰好で、射倖型の遊技機というよりむしろ、一般の娯楽タイプの範疇に入るもののようだ。

見てのとおり、ウォール・マシンのような円状レールではなくやはり上方が半弧状のレールである。従って右から垂直に発射されるボールは、盤面を遊動して下方に落下する。バガテルをそのまま縦にしたような、単純だが異色の構造である。

しかし縦型機が先か、横型機が先かなどと、日本の遊技機の発生史論の対象にならないことはたしかだ。

なんにしても、こうした盤面構造の遊技に、縦ものが存在するとは思いもよらないことで、これまでの機械の概念とか分類の変更とか、少々頭の整理も必要な思いがした。

こうしたアンティーク・マシンの多彩さを見ると、がんじがらめの日本のパチンコ業界と異り、欧米のゲーム機業界はさまざまに発想して、新機種づくりに余念がなかったように思われてならない。

パチンコにゆかりのサウサンプトン 観光客のお目あてはカヌートパビリオン



悲劇の豪華客船タイタニック号の出航地として著名なサウサンプトン。



オーシャン・ビレッジのヨット碇泊場。



シーサイド・ビレッジにある大型総合娯楽施設、カヌートパビリオン。

サウサンプトンは、イングランド屈指の良港と云われている。多くの豪華客船の出航地として名高いが、二十世紀における二度の世界大戦では、多くの艦船がここから出航したというすぐれた軍港でもある。しかしこのサウサンプトン港が有名なのは、あの悲劇の豪華船タイタニックの出航地であるからかもしれない。

サウサンプトンへは、ロンドンのチャリングクロス駅から列車で約一時間五十分ほどである。サウサンプトンの目的地オーシャンビレッジは、シーサイドを半ばぐるりと囲んだ形の観光施設である。もちろんここは小形船の碇泊港のようで、ヨットや小舟が多く係留されているほか、対岸には観光船の発着場がある、小型定期船がしきりに出入りし、その上陸者の半数は、ここオーシャンビレッジの観光施設へ吸い込まれている。

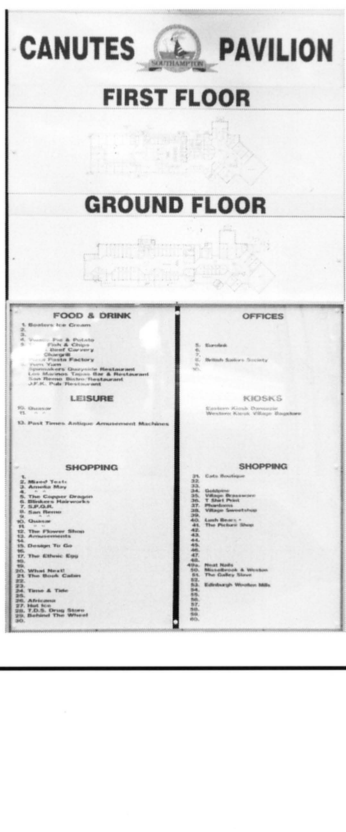
ビレッジは云わばシーサイドの巨大なデパートメント・ストアのようなもの。至れり盡くせりなんでもある。施設の中心がカヌートパビリオンで、ブティック、レストラン、みやげもの店、ゲーム場、さらにプールやサウナ、人工温泉などで遊覧者を楽しませている。また、特設店舗として、〝時代物ゲーム機百貨〟を謳ったエドワード朝シーサイド遊技場がある。

歴史を刻む豪華客船
資料館にはアンティークマシンも

ビレッジのカヌートパビリオンは、一階が云わばショッピングセンターで、二階にレストランやアンティークマシン・ゲーム場などのほか、いろいろな娯楽施設がある。一階で大きく人目をひくのは、タイタニック号やクインメリー号の資料館である。資料館といっても、多くは客室内装飾品のレプリカや写真がほとんどだが、その写真も実は一部港内とか、タイタニック号やクインメリー号のスケッチなどが大部分である。ウインドーにはないが、店内では現在の港やシーサイドビレッジの絵はがきなどを沢山並べている。いまから90年ほども昔のタイタニック号とあれば、無理もない話なのである。



豪華客船資料館、悲劇のタイタニック号関係展示ウインドー。



カヌート・パビリオン（1階・2階）の館内案内。



クインメリー号関係展示ウインドー。

PAVILION





パビリオン館内の商店街。

館内階上のアンティーク
ゲーム・マシンズ館。



階上に設けられているレストラン街。

館内の一部には、客船内部のレイアウト
を模したような雰囲気がある。



客船内のレイアウトに似せた
と思われるラウンジ。



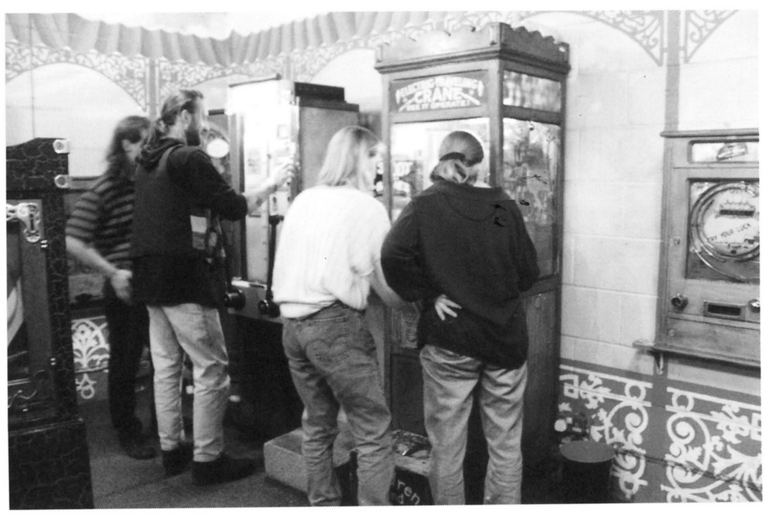




入り口には成人オンリーとはしるしてないので、未成年者と思われる人々がウォールマシンに興を寄せている。



コイン・チェンジャー、これもアンティークである。



成人組は規制で見かえりの少ないスキルマシン（ウォールマシン）にそっぽを向き、クレーンで仲間同士の賭けに興じている。



「エドワード時代好みの遊技場」と銘うち、1900年代初期のものの特設を強調している。



据置きタイプの機械よりも、若い人はやはりウォールマシンの方に興味をそそられる模様。

歴史をいろどる豊かなバリエーション

パビリオン内にあるアンティーク・マシン博物館のパサージュに、
「シーサイドピア、エドワード朝のゲーム」とかかげてある。
たしかにビンテージ・マシンが沢山あり、古いものではアメリカン・マシンの
「トリプル・ジャックポット」や、ドイツの「タップイット」などが関心をひいた。
イギリスのゲーム機研究の第一人者であり、コレクター、レストアラーとしても著名な
ニック・コスタ氏によると、ヨーロッパではイギリスが最もおそくまで
遊技機生産を行っており、1960年代半ばの禁止令が出るまで続けられた模様だ。
1960年代半ばと云えば、日本では昭和40年前後、まだ手動機の時代であった。
同じくまた、オリンピア・マシンが登場して、
話題になったのも1965年、昭和40年前後と云うことになる。



Tapit 1920年頃 Germany

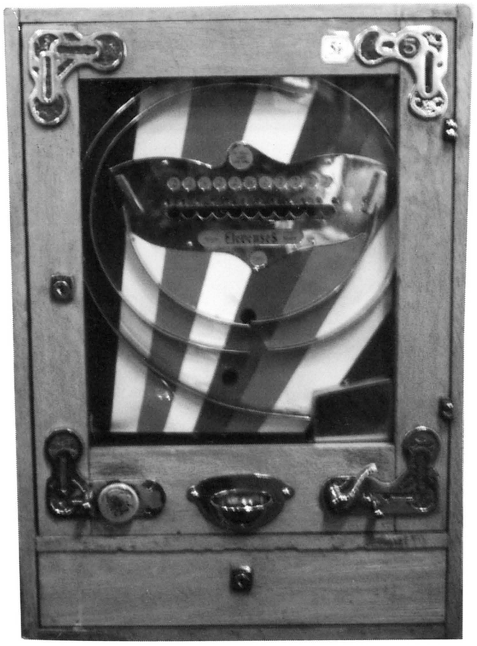


Play ball 1935年頃 England



Triple Jackpot 1900年 U.S.A

PAVILION



Elevensis 1955年 England



Fun 1936年 England



Pile Driver 1936年
England



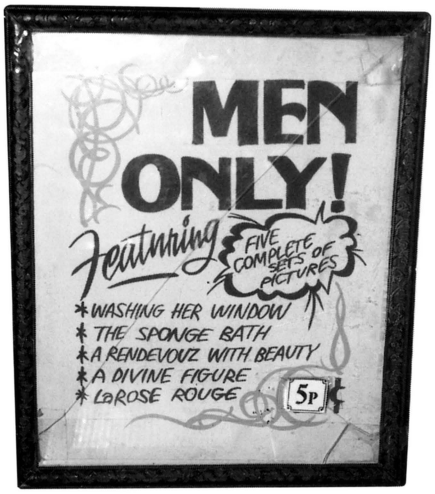
Pilwin 1953年 England



Shooter 1935年
Germany



Conveyor 1935年頃
England



Crane
のぞきめがねNo.70のうしろにかかげられたキャッチフレーズ。



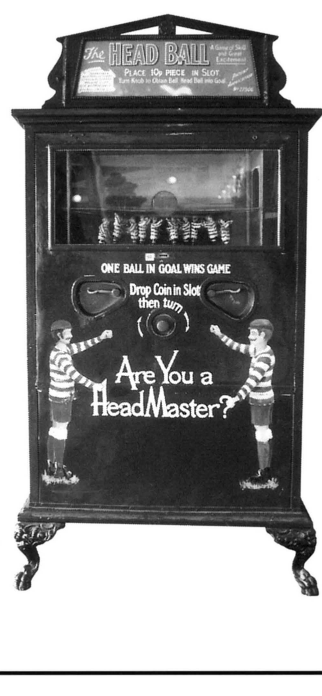
Men onlyのキャッチフレーズを背中にしたヴュアー。



Thumbs
ヴュアー、のぞきめがね。

Crane
菓子自動販売機。





Hed Ball
一人でも楽しめるが二人で競技するとより興味がでる。

PAVILION



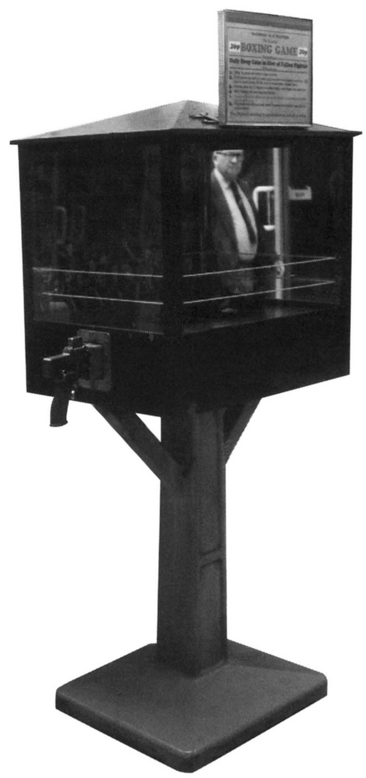
手相診断機
コインを投入し卓上に手をかざして待つと診
断カードが出てくる仕組み。



ミュート・スコープ
(年代不詳)。



印字機
鉛筆にネームを刻印する



ショットゲーム・マシン。



脱出ゲーム
ハンドル操作で迷路のボールを誘導
脱出させるゲーム。



古き良き時代のお好みの音楽をかける
レコードプレーヤー。



Twins　ミルクのみ人形

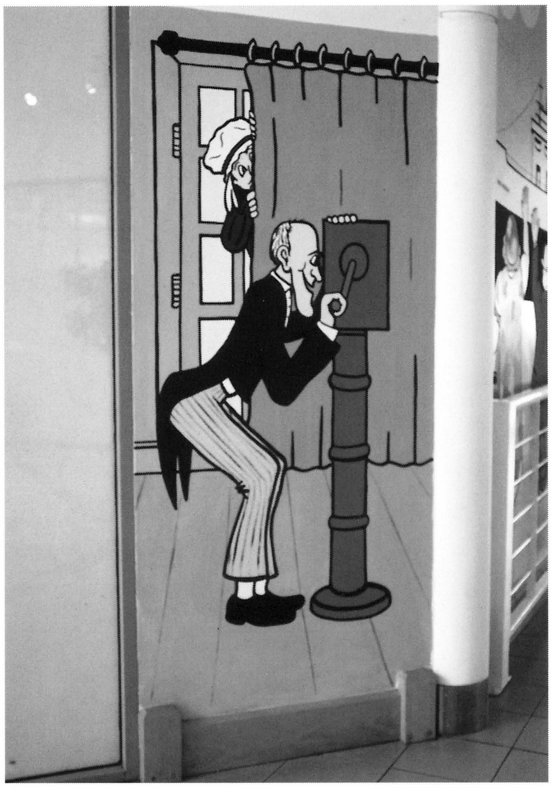


ミュートスコープ
映画の前身、最初のものは
1898年製という。



占い機

PAVILION



パビリオン階上、アミューズメントコーナーへの
サインボード。



印字機
鉛筆にネームを入れるマシン。
鉛筆が高価で貴重な時代の貴重なマシン。



ダブルデッカー
一種のコイン落しギャンブル。昭和30年代に日本にも入ってきたことがあるが射倖心をそそり過ぎると間もなく禁止になった。



笑う水兵
パビリオン内の据え置き型娯楽機。
コインを入れると大きな声で笑いを
ふり撒く。

ヴィクトリア王朝時代に花開いたスチーム・フェア



エンゲルフィールド・グリーンにおける移動遊園地。



カーターズ・フェアの
宣伝リーフレット。

チェアロ・プレーン（回転チェーンブランコ）。



イギリスは美しい緑地の多い国である。といっても、これは季節に深い関係があるが、ロンドン市内をみても公園や緑地が沢山あるし、そのロンドンから三、四十分も列車に乗ればもう郊外で、ゆったりした田園風景が満喫できるのである。

　ところが日本では、東京から一時間乗っても一時間半乗っていても、まだ都会の切れ目がない。緑がないから一向に東京を離れた気分になれない。それに日本の農村は、農業技術ばかりでなく、生活文化も大きく様変りし、住環境が都会化しているから、どっちへ向かっても田舎のおもむきがなくなってしまった。

　ロンドンは三十分で郊外が開け、牧歌的な雰囲気が味わえ、「あっ、旅をしている」という充足感にひたれる

　ところでイギリスはスポーツ王国で、近代



空中観覧車と手前はスチーム・ヨット乗り場。



スチーム・ヨット。こうした大型娯楽機すべてが、スチーム・カーや発電カーの動力によって稼働している。

スポーツの殆どのものを、発祥させている国といわれている。

たとえばクリケットやゴルフ、ホッケー、それにラグビー、サッカー、サイクリング、さらにテニス、卓球など聞けば聞くほど、多くのスポーツがイギリスから生まれている。

また、血を見る場合が多いので観戦する気になれないが、ボクシングもイギリスが発祥地なのだという。

そうした国だけに、運動と関係の深い緑地が至るところにある。羨ましい思いだが、そうした緑地や公園は、かっては支配階級や裕福な商人達の自己顕示欲の舞台、プレジャーガーデン（社交用庭園）であったといわれている。

そんな緑地を巡回するフェア、産業革命時代の動力、娯楽施設の数々を動員して、国内を巡回興行しているのが、『カーターズ・スチームフェア』、またの愛称「ヴィクトリアン移動遊園」である。

古きを温める英国人気質



骨董市で有名なロンドン、カムデンパッセージのアンティーク・ショップ。

日本の国では古くなれば何でも捨て、新しくするのが文化のように考えている人々が、なお少なくないように思う。そうした意識の典型的頂点があのバブル時代で、古い建物などがやたらと壊され、由緒あるものもかなり失われたといわれている。印象強く激しく動いた当時の事象が、いまなお脳裡に焼きついているような思いがある。

パチンコ遊技業界は、そうした代謝現象が多い世界とこれまで見られており、新台入替競争もそうした異常の一つとして、モノ意識の不感症僻に批判を浴びたことがある。博物館や資料館が出来ないのは、古いものを残そうという考えや、組織などのそうした意識の乏しさだと、指摘する声もある。

オーシャンビレッジでは定期的に、アンティーク・フェアやオークションが開かれており、ゲームマシンに限らず、古いものを大切にする英国人気質と、豊かな心の生活ぶりをうかがわせている。



サウサンプトン・オーシャンビレッジで、定期的に開かれるアンティーク・フェアの予告ビラ。

歴史の古さでは〝横もの〟に軍配



アメリカ・シカゴの世界的なアンティークマシンのコレクター、故リチャード・ブッシェル氏の貴重なコレクションの一部。様々な種類のバガデルが並ぶ。


リバプールのパブにおいて、いまも現役で人々を楽しませているという古典的なバガテル。中央は玉を突くキュー。

〝縦もの〟〝横もの〟などという云いまわしは、日本の遊技業界での便宜的な表現として定着しているが、発展史上から見る両者の存在的な違いは、ウォール・マシンのような縦もの遊技よりも、バガテルと呼ばれる横もの遊技機の方が古い。

ルーツをたどればアメリカでは、一八六三年に時の大統領リンカーンが、ビリヤードに似た大型盤面で、玉を突き穴に入れている風刺画〈ピンボール・グラフィティ・日本ソフトバンク出版〉も見出され、横もの資料の白眉と見られている。

資料としてはこれが古いが、球遊技としての歴史を問う場合は、『玉転がし』にも注意を向ける必要があろう。玉転がしは機械ではないが、一八七〇年代（明治十年代）の日本にすでに登場しており、大正時代から昭和初期まで、射的と並んで親しまれたという多くの記録がある。

玉転がしは手をもって盤面に玉を転がし、所定の穴に入れて賞を決める素朴な遊技である。残念ながらその玉転がしは、現在日本のどこにも見うけられず、資料としての写真も図解もまた見当たらないのである。

別項、移動遊園のところに、ヨーロッパの玉転がしがあるので、改めて参考にごらんいただきたい。

玉転がしは球遊技の始祖、記録はあるのに、日本では博物館にも存在しない不思議



カーターズ移動遊園のスチーム・カーとスチーム・ヨット。



子供達が熱心に楽しむ金魚（玩具）すくいゲーム。

移動遊園で思いもよらず玉転がしにめぐり合えた時は、驚きとときめきに少々興奮気味だった。

玉転がしはもちろん機械ではない。けれど球遊技の原点のような存在ではないか。

「明治事物起源」によれば、登場は明治十二年だ。日本文化史やその他の資料には、たしかに浅草の盛り場、大阪の露店などでも見受けたという記録はあるのに、登場経路は判らない。現物がないのは仕方がないが、せめて博物館や図書館くらいには、存在証明する写真くらいはほしい。これは帰国後の慷慨である。

写真の玉転がしは三〇穴、手玉四個、入賞穴は三カ所である。



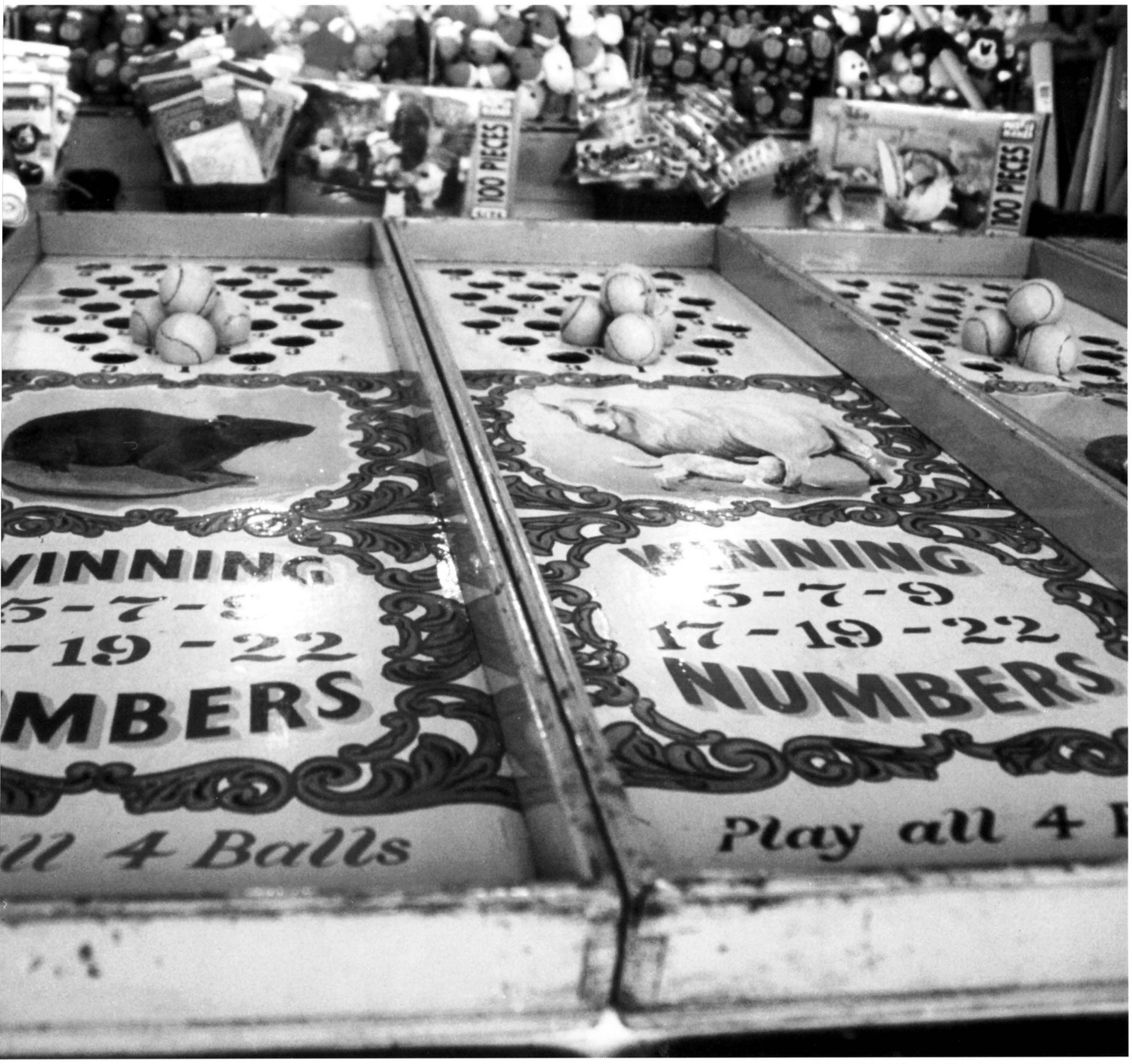
移動遊園の一切の機械は、このスチームカーと電動カーによって動いている。これらは云わば英国産業革命の落とし子なのである。



スチーム・ギャラバ（メリーゴーランド）。



活きてる大時代のスチーム、発電機利用に驚嘆



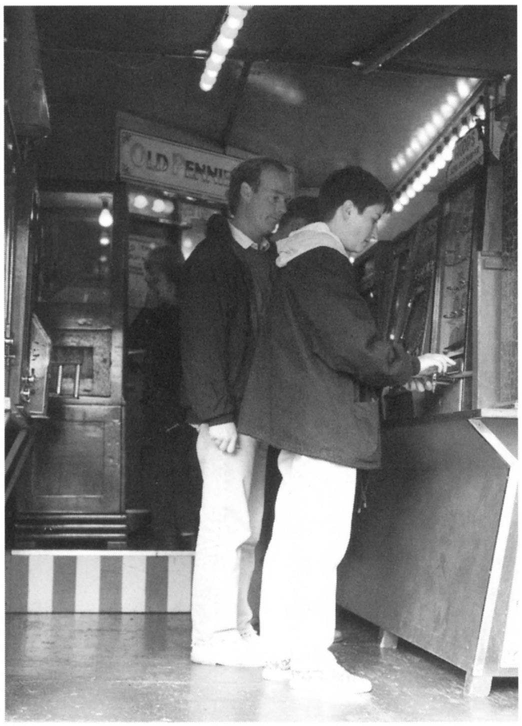
素朴明解なゲーム機である。玉ころがしは日本でも、明治12年頃流行したという記録があるが、この玉ころがしと同じ構造か否かは、調べても明らかにできなかった。資料もリメイク品も全く見当たらない。

カーターズ・フェアは移動興行だから、娯楽施設はすべて可動自由なものばかりである。そしてそれら設備の動力「スチーム・カー」や「発電カー」も、ともに産業革命時代の落とし子なのである。

スチーム・カーや電動カーは、メリーゴーランドや空中観覧車などの重設備をやすやす回転させる頼もしい存在だ。

重装備の娯楽マシンばかりでなく、園内には軽い時間つぶしの射的や金魚釣り、玉転がし、人形落としなどが、やはり子供達の人気を呼んでいた。

立ち寄ってみると、それらのブース形状とか、的の賞品の並べ方、雰囲気など、少年時代に夜店で楽しんだ日本の風景と、少しも変りがないことに郷愁を覚える。おそらくこうしたささやかな遊びも、ヨーロッパから日本に伝えられたのかも知れない。明治以降にはやった多くのゲームの原点を、ここに見た思いだった。



成人オンリーのアーケードなので、少年が楽しむには大人の付き添いが必要であった。



移動遊園には、オールドペニー・アーケードが特設されておりウォール・マシンやスロットマシンも、併せて30台ほどが並んでいた。





当たればぬいぐるみがもらえるのは、日本の射的などと同じだ。



オールドペニー・アーケードの内部。多彩なウォールマシンに対し、イギリスの貴婦人も関心を寄せる。



遊びが素朴すぎるせいか、射的に興じた少年達のほかには、玉ころがし以外のブースにも、殆ど客はつかなかった。







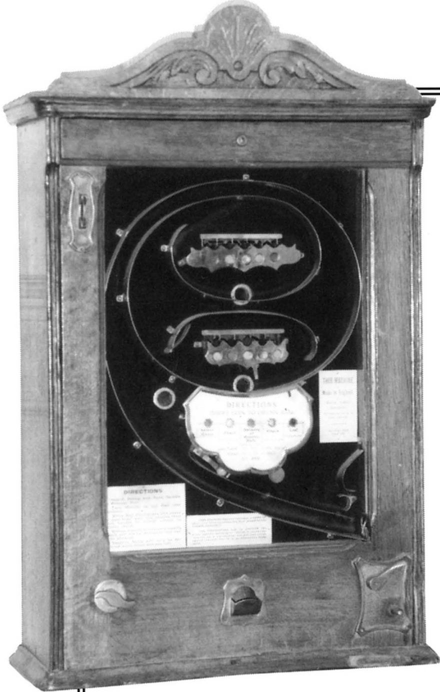
オールウイン 1915年頃 Germany

出自はやはりヨーロッパ

ここまでヨーロッパ・マシンを見てくると、「パチンコは改良に改良を重ねて得た日本独自の遊技機」だという古参業者らによる伝承は、やはり誤りであることに気づく。

日本での遊技機づくりは所詮、海外の猿マネやコピーの域を出なかったのである。これも、当時の国際的交通事情や情報吸収のための貧困なアクセスを考えれば、至極当然なことといえる。

それにしても、よくぞ模倣を重ね、よくぞこれらを自家薬籠のものとし、よくぞ育てあげたものである。



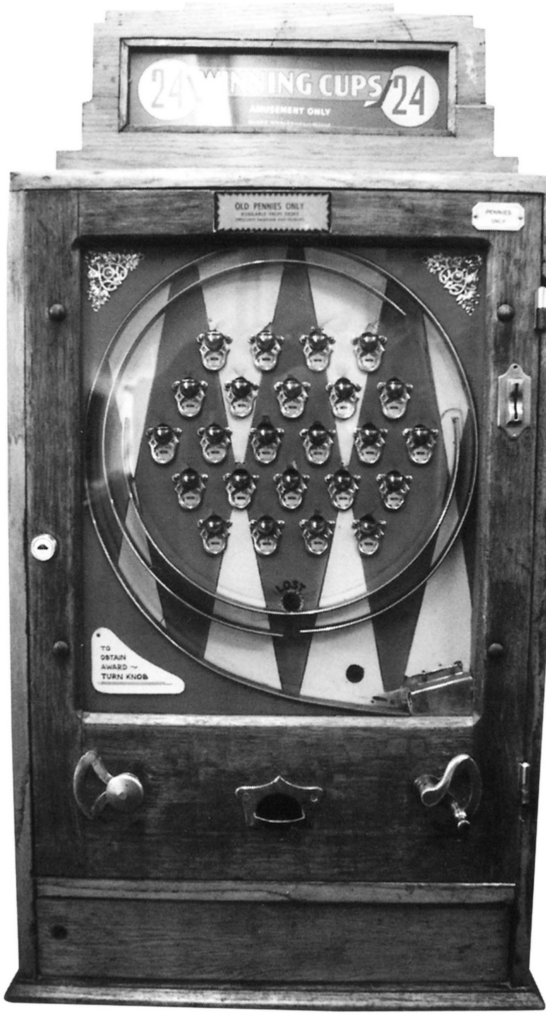
Double Loop 1915年頃
England



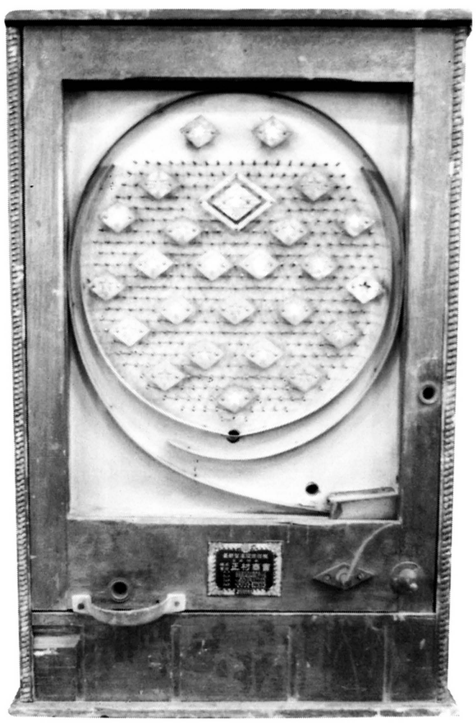
Clown 1913年 Germany



The phoenix 1910年頃 England



24Cups 1938年 England



正村商会　小物　1946年（昭和21年）

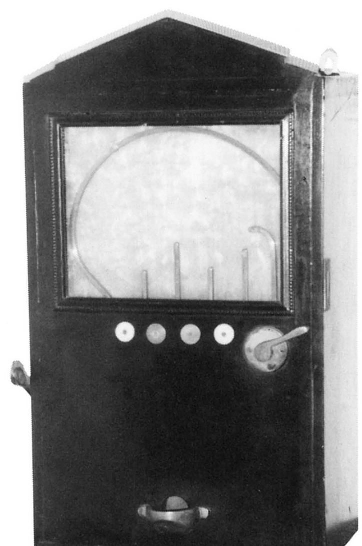
西欧屈指の学究コレクター 英国、ニック・コスタ氏



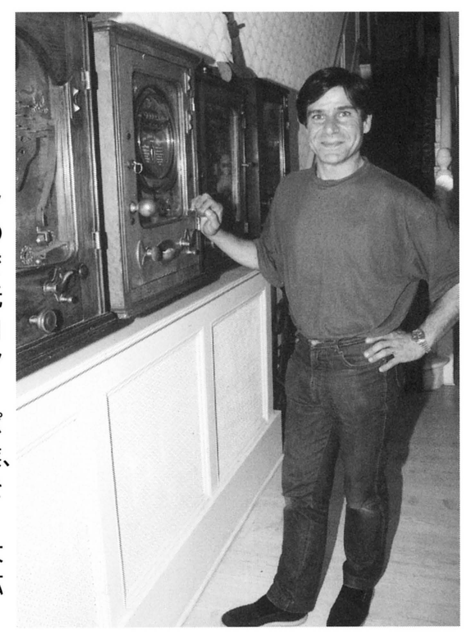
ニック・コスタ氏の自宅におけるコレクションの一部。



Tivoli 1897年頃 England



Looping The Loop 1899年頃 England



ニック・コスタ氏は英国屈指のウォール・マシンの研究者であり、「自動遊技機、コインマシンの歴史」の著者でもある。また有数のコレクターであるばかりでなく、すぐれたレストアラー（復元技術保持者）としてもよく知られている。氏の自宅も倉庫も、写真のようにヴィンテージ・マシンでいっぱいだ。

氏は1950年生れ。メイドストン・ラベンスポートカレッジで美術を学び、文学士課程を卒業、さらに1978年から王立美術学校で映画芸術学を学んだという異才。

コイン・マシンについては、これらの時期に大いに興味を募らせ、機械収集に至るまで関心を拡げて徹底研究に入った。



株式会社高尾
企業キャラクター
フェニックス

あれから百年、これからの百年。

これからの百年へのチャレンジは、「今」という「一瞬、一瞬」を見極め
明日への開発と努力を怠っては成さぬ永く重要な命題です。
この命題を達成させる為に、最も重要なことは
「自然との共存」
「社会秩序との協調」
「明白な企業姿勢」
これらを提唱し、継続することにあると考えます。
百年のルーツを持つパチンコの歴史が、大きく変貌をとげようとする今
これからの百年は、より爽やかに、より真剣に「瞬間」を生き抜き
雄々しく「翔び立つ」企業の姿勢が、少しでも社会への貢献につながる
のではないかと感じています。
株式会社高尾は、企業キャラクターに象徴されるが如く
これからの百年も健全で向上心溢れる企業体である事を誓います。

株式会社 高尾
代表取締役社長 内ケ島 敏博

■最新機種情報はホームページでご覧頂けます。
http://www.takao.gr.jp/

TAKAO

名古屋市中川区太平通1丁目3番地
TEL (052) 363-3781 FAX (052) 363-3591



IC PARK™
確変+100回時短
KYORAKU
PC http://www.kyoraku.co.jp/ i-MODE http://www.kyoraku.co.jp/i/
Jurassic Park is a trademark and copyright of Universal Studios and Amblin Entertainment, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All rights reserved.


ハリウッドを体験せよ。
JURASSI

くわく、してもいいですか？



第三章 フランス・多彩なチャンスマシンに驚嘆

アートとしての高い価値を持つヨーロッパの多彩なゲームマシンは、移動遊園地や街のカフェーなどに置かれていた。
そうした機械の中には投入したコイン以上の価値を獲得できるものがあった。
若干の射倖性を備えた優雅なゲーム機は「チャンスマシン」「マシン・ア・スー」（小銭の機械）、「ウォールマシン」（縦型の機械）など、様々なネーミングで呼ばれ日本のパチンコ機と瓜二つの形状を持っているものもあった。
今回の記事紹介はパチンコの源流を探す旅でもある。

（注）この項に含まれる原稿、写真はグリーンべると1992年1月号～93年12月号の連載「フランス・コレクション」を加筆、訂正して抜粋したうえで掲載したものです。欧米製のゲーム機に関しては、文中「チャンス・マシン」と表記しています。これは基本的にはコインを投入すると、代理貨幣（トークン）の獲得など、その投資額以上の「価値」を得ることができる「チャンス」がある機械という意味で、「マシン・ア・スー」（仏）や「ウオールマシン」（英）と同じものです。


1920年

パチンコの定説覆る(くつがえる)フランスで見つけた1世紀前のアンティーク


写真はボードリ氏所有のチャンスマシン（1910年頃）。

パチンコの起源にはいくつかの説がある。中でも大正末期アメリカから輸入されたコリントゲームを改良したものが「ルーツ」と言われている。だが上の写真をじっくりご覧頂きたい。釘が盤面にないことや、木枠の部分が広いことを除けば、玉、レール、ガラス枠、ハンドル部分など、パチンコ機の形状に驚くほど似ている。フランスのカフェーに一般庶民の娯楽として置かれていたこのチャンスマシン（マシン・ア・スー）が製造されていたのは、１９００年から１９１０年の頃というから、実に日本の明治時代後期に流行していたわけだ。１９３７年前後の禁止令によってヨーロッパからほぼ消え去ったこの機械が、昭和初期の日本に辿り着き、パチンコとして定着したと考えるのは決して大胆な仮説ではない。台の上部の木枠にはアールヌーボー調の曲線的な装飾が施され、当時の優雅な情景が浮かび上がる。

〈写真解説〉
右側にコインを入れると玉が飛び出す。打った球が青色の穴に入ると入賞、緑の穴ははずれ。入賞した後、下中央のハンドルを回すと金色の小さなコインが飛び出す。このコインでカフェー内の飲食物と交換できるわけだ。バネは少々固めだが、打つ感覚は手打ち式パチンコに近い。



「アジアに対する深い関心があった」と語るボードリ氏。



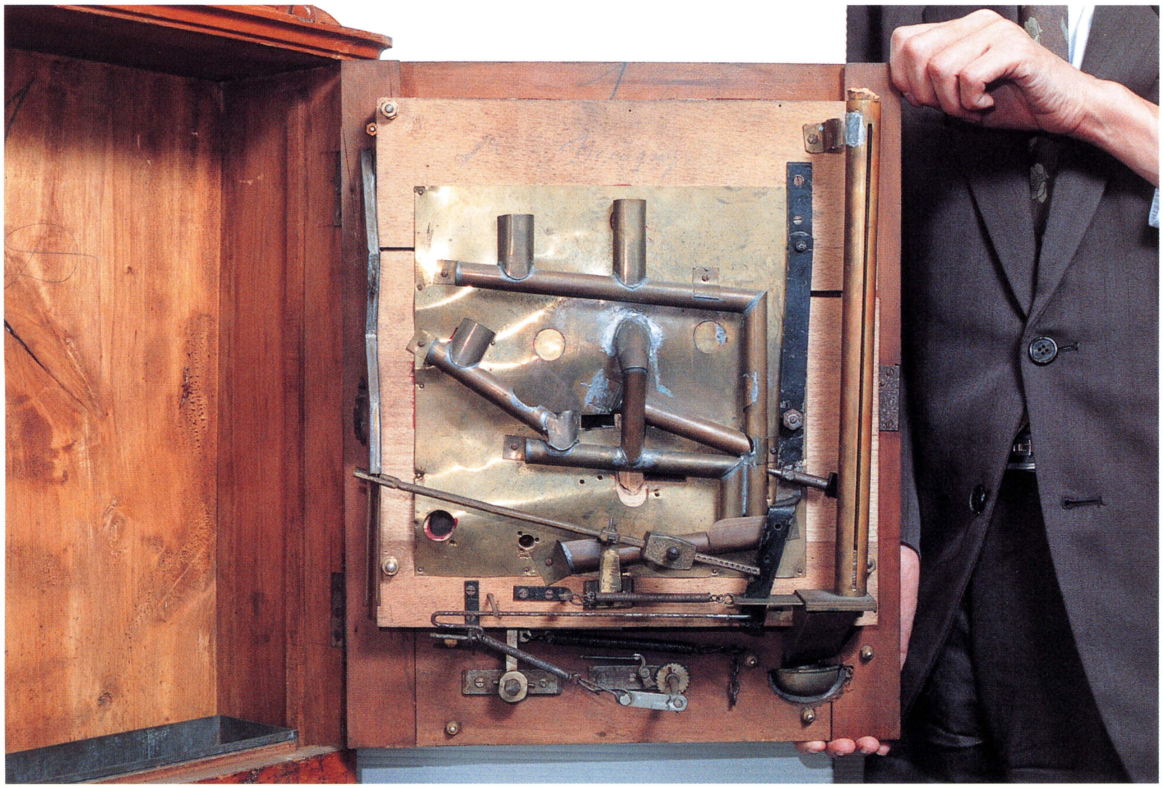
入賞した時、ハンドルを回すとこのコインが出る。これは20サンチームの価値がある（1サンチームは100分の1フラン）。

「チャンスマシンは下町の一般庶民の娯楽として栄えた」

P・ボードリ

Ｐ・ボードリ氏。パチンコのルーツとなる驚くべき「チャンスマシン」を紹介した人物である。ひとたびボードリ氏と出会い、その優雅な身のこなしとユーモアを交えた洒落た会話に触れると、相手が完璧な日本語を話しているのに、自然とフランスの空気が漂ってくるから不思議だ。その半生の大半を日本で暮してきた。パリ大学法学部卒のエリートであると同時に、東洋言語学校の中国科卒というユニークな経歴も持つ。そのためか日本や中国文化に対する造詣と知識の深さは、日本人であるこちらが圧倒されるほど。「アジアに対する関心が強く、中国には1964と1965年にわたって1年ほど滞在。そして翌年、パリからモスクワ、ナホトカと、シベリア大陸を横断。12月の夕暮れ時に船で横浜に到着。当時は、ジュードー、カラテなど40位の単語しかできず、雪が深いのに驚きながら、山陰、金沢をはじめ日本各地を旅行した」と、感慨深げに当時を回想するボードリ氏、以来すっかり日本の虜になった。現在は虎ノ門のオフィスで、外資系企業向けに日本のマーケティング調査を業務として行なうエス・ビー・エィ（株）の代表取締役を務める。長い滞日生活の中で日本文化も研究、「パチンコは名古屋の人が作った唯一日本的な文化だと思っていた。だが10年以上も前、偶然にパリの骨董品屋でパチンコそっくりのゲームマシンを発見。ユニークな形状にも魅せられ20台以上のコレクションを集めた」

だがその後有名なコレクターであるジャン・クロード・ボドー氏と出会い、「チャンスマシンを中心として、スロットマシン、ルーレット、自動販売機、体力測定機など300台を超える膨大な氏のコレクションを見て、びっくり仰天、これはとてもかなわないと感じ、自分で集めるのは止めてしまった」と述べる。今回紹介するチャンスマシンなどの機械コレクションを所有するボドー氏は、いわば専門の職業としての『コレクター』であり、世界でもっとも重要なスロットマシンの収集家としても知られている。20年以上にもわたって集められたボドー氏のコレクションは、パリのポンピドーセンターの近くで移動博物館が開設されて紹介するなど、大規模な公開も行なわれた。ここで紹介する1900年から1910年代にフランスなどヨーロッパで製作されたチャンスマシンは、町のカフェなどで一般庶民の娯楽として親しまれていた。カフェと言えばパリの下町文化の中に深く浸透しており、飲み物を提供する場所だけでなく、人々の社交場としても賑わった。底辺の庶民から、知識人、上流階級まで様々な人種が気晴らしにこのゲームを楽しんだことは容易に想像できる。だが1937年、フランス上院議員が、赤線廃止令とともにチャンスマシン禁止令を出した。その影響もありすべてのゲーム機が潮を引くように消えていった。おりしも第二次世界大戦前夜。その前後世界に販路を求めたヨーロッパのチャンスマシンが極東のニッポンにまで流れつき、パチンコに変貌したと考えるのはいかがであろうか。

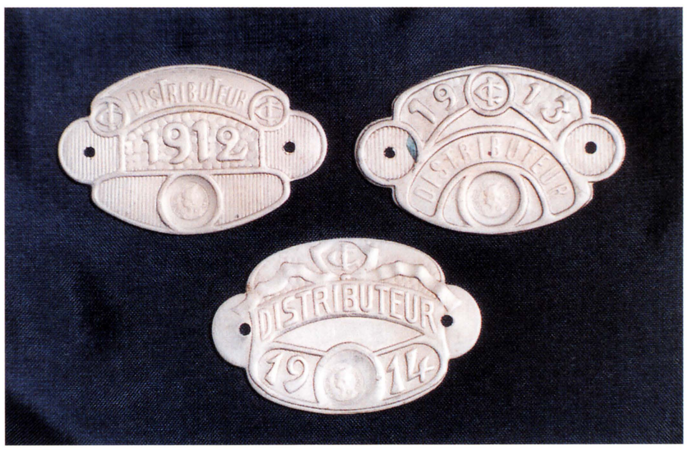


チャンスマシンの盤面の裏側、精巧なメカニズムに注目。

ゲームマシンの歴史はエジプトから始まった



当時のフランスのサンチーム硬貨。
ちなみに1フランは100サンチーム。



各種ゲームマシンには納税が行なわれたことを証明するプレートが貼られていた（1年ごとに更新されている）。

今から２２００年前のＢＣ２００年、エジプト・アレクサンドリアのヘロンは彼の著書である気体力学の本に、はっきりと最初の自動販売機のメカニズムについて書いている。古代の壷のてっぺんの隙間から大きなギリシャ硬貨を挿入すると、聖職者によって祝福された聖なる水が流れる仕組みである。コインが壷の内部のレバーの上に落ちると、この反動で防水容器に貯まった水が、外に迸るというわけだ。だがこの商才にたけた僧が考案したアイデアは、私達が知っているスロットマシンからは程遠い。

次の記録は１４４９年にまで遡る。この年、最古のオートマチックのボールゲームが無名の天才によって作られている。80㎝の高さの木製の箪笥に似たゲーム機の底には金属製のバネがついており、3つの象牙のボールを装飾が施された像の上に投げ下ろす。するとバネは弾み、像は右手に投げ出される。勝つためにはよりたくさんのボールを獲得することが必要。この機械に現金は関与していないが、バネを使ってボールを動かすゲームマシンのはしりと言える。この機械は虫食いだらけになってはいるが、スペイン、バルセロナの博物館に現存している。

ルネッサンスの巨人、彫刻家、エンジニア、建築家、画家、学者であった天才、レオナルド・ダ・ビンチもまた、自動化という側面について関心は持っていた。彼のこの分野での貢献は、はっきりとは認められていないが、そのローマ時代、政治家のニコロ・パドローニは、祭りや催事に対するオルガナイザーとして有名だったが、レオナルドに対し新しい娯楽を要請した。そこでこの偉大な芸術家は、いくつかのものを考案し、実現させた。当時のローマの客人が楽しむための本物の機械化



チャンスマシン右下部分、玉を打つハンドル。



格調高い風格を備える、
ミニ・ギャンブルマシン。

されたビリヤードテーブルがミラノの博物館に残されている、

１７４８年ドイツの数学者が、極端に複雑でスペクタクルなからくり人形ゲームを発明した。このゲームは２人のプレーヤーが必要だった。それぞれは一方の側に４体、もう一方に３体と二手におかれセットされた人形につて固定されており、板の上で踊り、お互いに衝突を始める。相手側の人形を穴に落とし、もう一方の人形が立っていた側が銀貨を頂くというわけだ。

18世紀にはいり、英国の酒屋で嗅ぎ煙草が流行した。客は半ペニー硬貨を、ケースの穴の中に滑り込ませボタンを押す。すると蓋が開き客は１つまみの嗅ぎ煙草を手に入れることができる。取り出す量に関しては客の正直さに委ねられることにはなるが、英国人の公明正大さを表すエピソードではある。もっともこの機械においては金を投入するという要素が含まれているにせよ、ゲーム性、ギャンブル性のどちらも含まれていない。

その後大量消費時代に突入し、いくつもの機械が開発されたが、古代エジプトの例を除いて王や、皇帝がオートマチックゲームの考案を科学的で独創的な職人に任せたことは特筆すべきであろう。１９００年初頭の、フランスを中心に製造された優雅な装いを凝らした『チャンスマシン』もまた、職人達の閃きが生んだものに違いない。次に20世紀初頭の楽しいゲームマシンを紹介していきたい。（ジャン・クロード・ボドー著／アルカディア「ヨーロッパとアメリカのスロットマシンの歴史」より一部抜粋）

格調高い風格を備える、ミニ・ギャンブルマシン
ボードリ氏のコレクションを拝見する

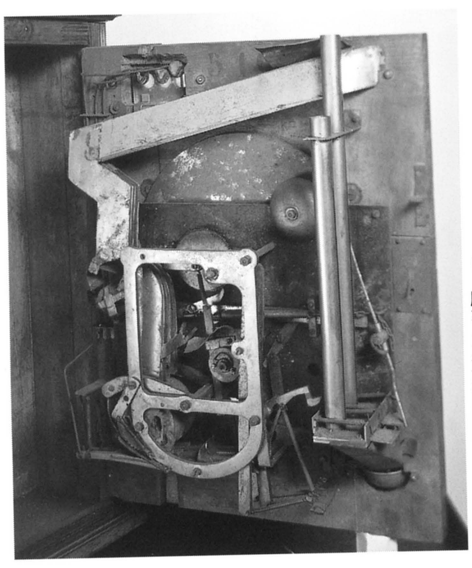


MODERN ROULETE
(モダン　ルーレット)
フランス・ボルドー　1910年頃
10サンチーム硬貨を、緑、黄、赤のいずれかの穴に挿入する。回転する円盤の決めた色に人の形をした針が止まれば、20サンチームもしくは30サンチームが払い出される。



〈P・ボードリ〉
パリ大学法学部卒。最初の訪日以来25年。抱負な日本文学に対する知識を持つ。今回、フランスを中心とした多彩なゲームマシンのコレクションを紹介した人物。エス・ビー・エィ㈱の代表取締役。

恵比寿から徒歩10分、閑静な住宅街の一角にボードリ氏が住むマンションがある。建物の脇には日本庭園を配し、木々の緑が目に眩しい。10年以上前に、ボードリ氏はパリの骨董品店でパチンコ機に似たゲームマシンを発見。以来20台以上のコレクションを収集した。パチンコは名古屋の人が作った唯一日本のオリジナルの文化と確信していただけに、たいへんな驚きだったと語る。これらの貴重な機械は自宅内で大切に保管されており、学術的価値も高い。



モダンルーレットの裏側。かなり精巧なメカニズムが使われており、歯車、コインを通す通路、レバー、円板、ねじ、腕などが巧妙に配置されている。



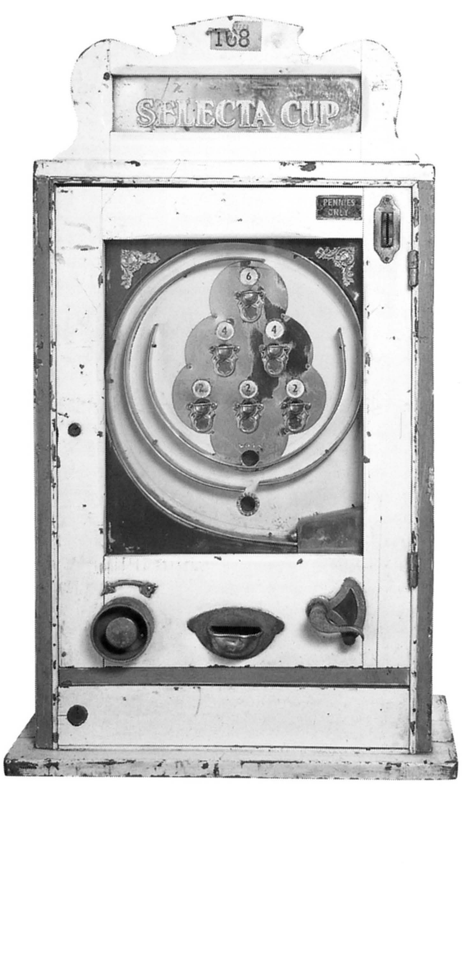
Three Ball Seven Win
（スリーボールセブンウィン）
イギリス　1920年頃　青、黄、赤、緑、白など原色が効果的に使われている。機械右上にペニー硬貨を入れ、ハンドルをゆっくり回すと3つのボールが出てくる。



Tirez Horoscope
（ティレス　ホロスコープ）
フランス　1910年～20年頃
10サンチームを入れる。その名の通り星占い的機能を持つと思われる。中央の窓に占いの言葉が現れるようだ。



Le Royalty
（ル・ロイヤリティ）
フランス　1910年代。ウォールマシンのカテゴリーにはいるこの機械は、木目の艶と盤面内部の色のコントラストが眩しい。7個の穴が水平に配置され、両側の穴はハズレ、残りの穴に入れば30サンチームの券が獲得できるしくみ。



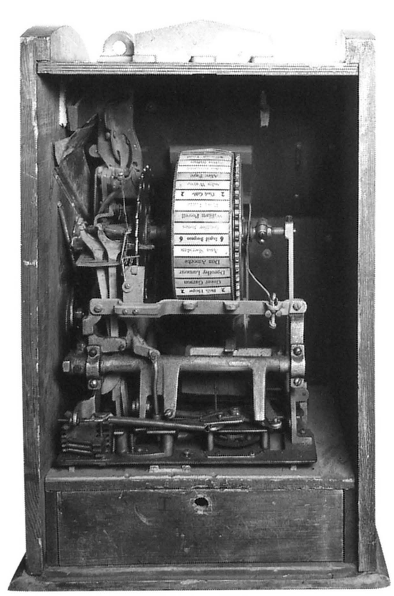
SELECTA CUP
（セレクタ・カップ）
イギリス　1920～30年頃　黄色が派手に使われており、6つの穴が存在する。機械右上に「ペニーのみ」と書かれペニー硬貨のみしか使えないことを示す。穴は3列に並び、得点は一番上が6、中段が4、下段が2となっている。玉はパチンコ玉よりかなり大きい。

アンティークな存在感を放つヨーロッパゲームマシンの輝き

ボードリ氏のコレクションを拝見する②

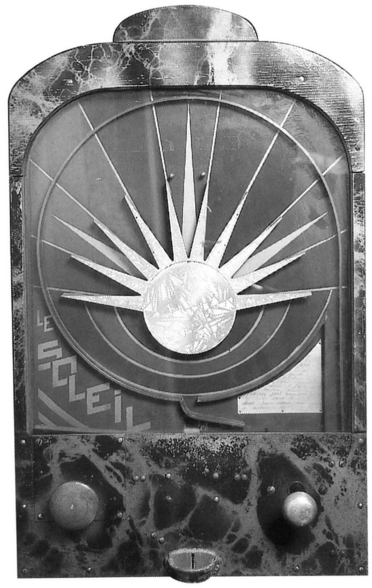


THE FILM STARS
（ザ・フィルムスターズ）
イギリス　1948年頃、映画俳優の意味。高さ64㎝×幅45㎝×奥行37㎝。3つのリールがついたスロットマシンの変型ともいえるこの機械には、フルーツの代わりに有名な映画俳優の名前が使われた。イングリット・バーグマン、フランク・シナトラ、リタ・ヘイワーズ、クラーク・ゲーブル、ビング・クロスビーなど日本でもなつかしい往年の大スターの名も書かれており、それぞれ得点が違う。THE FILM STARSの裏面には、ギア、カム、レバーなど精巧な自動装置の機械を見ることができる。中央の回転する大きなドラムには、たくさんの映画スターの名が書かれ、数字が横についているものがライン上（窓の中央）にストップすると当たりになる。最高得点はイングリット・バーグマンの6点。ドラム上の色は緑、赤、黄の4色に分かれている。





〈ル・メキシカン〉
フランス　1910年代　メキシコ人という意味、一列に並んだ7つの穴がボールを待ち構える。１番左の穴はハズレ、次の穴には「球を獲得」、3番目の穴で20サンチーム獲得、4番目の穴で「2枚の券」、5番目と7番目の穴には「保留」(リザーブ)、6番目の穴には「球を獲得」という表示がされており、球が入った穴によって受ける報酬が違う。製作者としてH・SPANAGELの名が刻まれている。



〈ル・ソレイユ〉
フランス　ソレイユは太陽という意味。その名の通り盤面中央のデザインはギラギラと燃えさかるようだ。右下のハンドルで玉を打ち、飛び出したボールは緑、青、赤の色で区分された9つのスペースのいずれかに落ちる。一番上の青のスペースは、両側に釘が打たれており、ここに入れば大当たりか？　他のマシンよりもひと回りサイズは大きい。



〈レグル　ドゥ　ジュー〉
フランス　1930年代　「遊び（勝負事）の規則」という意味。ルーレットマシンの一種で、赤、緑、黄のどれか一色を選び、25サンチームを投入する。決めた色を盤面下部の金属針が示せば、50サンチーム、もしくは75サンチームが払い出される。機械はきわめてシンプルで、アール・デコの影響を受けた。写真のマシンは1930年代後半の法規制のために一度も使われることがなかった。

格調高い欧米のゲームマシンをじっくり手にとって眺めると、日本の現在のパチンコとの本質的な相違に気づかされる。一台、もしくは数台単位でカフェーなどに置かれた欧米の機械は、その場の雰囲気に自然に融合しており、アンチックな家具、調度品と同様、優雅な存在感を放つ。一方ビジネスとして伸びた日本のパチンコ機は、補給ラインも含め島全体、店全体など100台単位で店に導入され、明らかに周囲とは異質な空間を作り出している。単独の機械ではなく、機械の集合体としての異次元空間を作っており、むしろラスベガスの『カジノ』の感覚に近い。このニッポン特有の「パチンコ」の眩惑について、フランスの作家ロジェ・カイヨワは著書『遊びと人間』の中で、次のように記述している。「日本のパチンコの恐るべき流行のことだ。…遊戯者は、幾つもの玉を同時に送るのが普通である。機械は一列に、ぎっしりすき間なく、見渡すかぎり続いている。だから遊戯者の方も肘と肘を接して並び、頭は機械と平行に長い列を作っている。騒音は耳を聾するばかり、玉のきらめきは文字どおり催眠的だ。パチンコで得られるものは明らかに眩暈であり、眩暈のみである。しかし低次元の空虚な眩暈である。…問題はパチンコ玉の幻惑的な騒音ときらめきであって、これらははじけるように増大する。その結果、眩暈はいわば屈服させられ、ガラスの後ろの玉の行方をぼんやりじっと見つめるだけのものになってしまう。しかし、眩暈の遊びは原則としてあらゆる遊びの中で最も危険なものであり、また空間や複雑な機械装置、大量のエネルギーの消費を必要とする」(1958年)

この文章を読む限り、日本滞在の経験もあるカイヨワのパチンコの特異性に対する驚きがわかる。それは「眩暈」からくる一種の集団催眠を引き起こすのものであり、ヨーロッパのゲームマシンが持つ優雅な「遊び」の精神からはほど遠い。戦後の経済成長と並行して疾走してきた日本のパチンコ産業が、合理性、能率、売上至上主義と引き換えに、当初の手打ち式に見られるような機械の個性を喪失していったのは、個を重視する欧米人と、組織を重視し集団で初めて力を発揮するニッポン人との差であろうか。

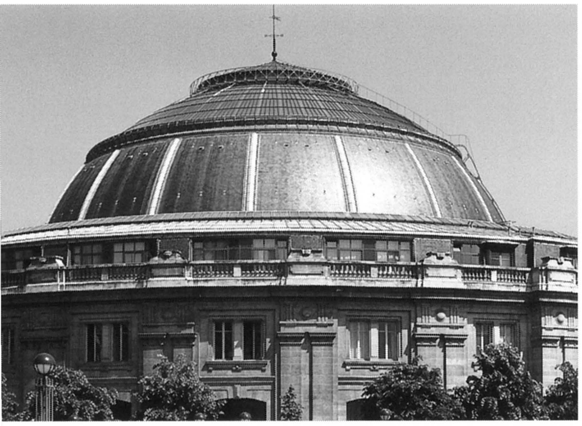
伝統に対する深い執着とエネルギーが貴重な文化を伝えていく

世界最大のゲーム機コレクターJ・C・ボドー氏のコレクションの全貌を探る

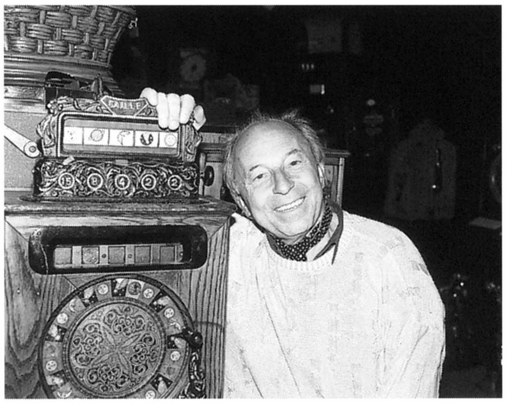
日本のパチンコの源流はフランスに在り
これが事実とすれば、
どのような機械が生まれていたのだろうか
今回は、フランス現地取材を行ない
世界有数のゲーム機コレクター
J・C・ボドー氏の多彩なコレクションを訪ねると共に
一世紀前に誕生していた、優雅なゲームマシンを作りだす
ヨーロッパ人のエネルギーと独創性
頑固なまでに歴史を守るフランスの風土と職人気質を探る



静かに眠るボドー氏のマシン・コレクション。



1889年に完成した商品取引所。



1950年代後半に、来日したこともあるというジャン・クロード・ボドー氏は、笑顔で迎えてくれた。

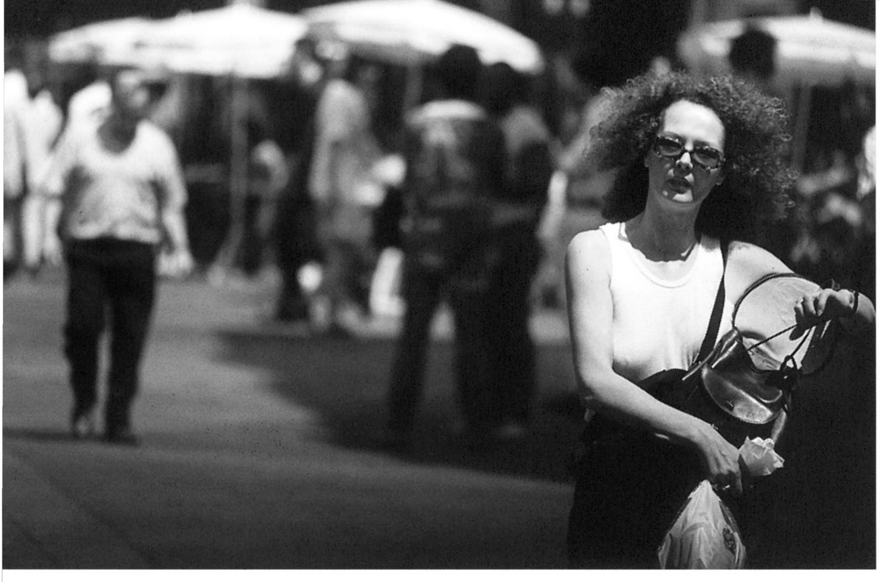
■21世紀へ疾走する劇場都市、パリ

本誌記者（今泉秀夫）は1992年5月18日、近代空間パリ、ドゴール空港に降り立つ。出発フロアにトイレがないなど、あまりに芸術本位に造ってしまったのでヨーロッパでも最も不能率な空港になってしまったといういわく付きの場所だ。人込みに溢れた空港から出た瞬間、湿った日本の空気と違うのを感じる。風が乾いていて、空が抜けるように青い。そのせいか光と影のコントラストが明快で、くっきりと建築物や、緑の並木の陰影が浮かび目に眩しい。パリはそうした強いコントラストのように極端が交錯する街だ。

富と貧困。幾世紀にもわたり蓄積された富の象徴でもある王宮、美術館、教会など巨大な石作りの建造物、そしてその下にたむろするぼろ雑巾のような物乞い、乞食、泥棒の横行。

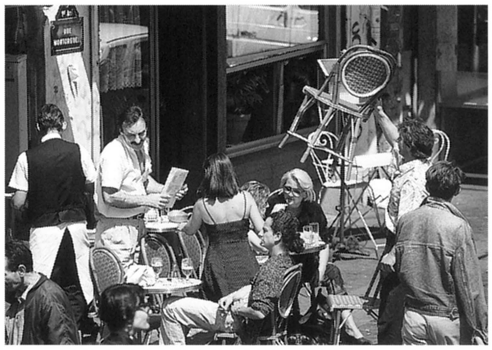
伝統と前衛。ヨーロッパの伝統を集約させた建築、絵画、彫刻が重厚華麗な姿を競えば、一方ではミロ、ピカソなどシュール極まりない前衛芸術が21世紀を目指し、軽妙、エスプリに富んだ大道芸人達が通行人を魅了する。

パリの地下鉄に乗った。するとドアの端から白いブラウスがはちきれそうな黒人女性が乳飲み子を抱いて乗ってきた。大きな手のひらを思い切り伸ばし金をくれと乗客に呼びかける。幾人かは手にチップを差し伸べ、彼女



パリは、多くの芸術家、政治家、作家を受け入れてきた町だ。





街のいたるところのキャフェでは歓声が上がる。自由な空気の下で、洒落れた会話が交わされる。



ポンピドー・センター前は、大道芸を眺める若者で埋めつくされる。

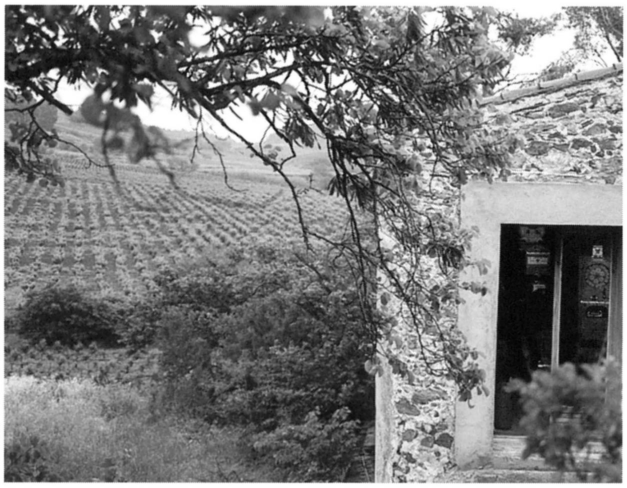
は次のドアへ去っていく。今度の駅のドアからは髭面の若い男がエレキギターとリズムボックスを抱えて入って来て、いきなり渋い声でホテルカリフォルニアを歌う。その芸は見事で10人以上から小銭を稼ぎ3駅先で降りていった。この街ではこうした「ハプニング」は日常茶飯事だ。乗客や通行人は何かを期待しながら待っている。パリの人々の眼は肥えていて、つまらない芸と分かると目もくれない。真に楽しませてくれた芸人のみに、惜しみない拍手や小銭がプレゼントされる。演技するか、観客になるかはいつでも自分で選択できる。パリそのものが巨大なキャパシティを持った劇場空間なのだ。

暗く緊張感漂う地下鉄をシテ島で降り、セーヌ川の辺に出るとまた別世界が広がる。これが首都の中心かと驚くほどのどかな開放感に溢れているのだ。それは、たぶんゆったりと流れるセーヌ川の豊かな水と、無数の緑の梢に囲まれた公園のせいだ。川の上を疾走するモーターボートからは若者の明るい歓声があがり芝生の上ではカップルが愛の抱擁を辺りをはばからずに見せつける。しかし自由を謳歌していると思えばそうでもない。ノートルダム寺院の前でスコットランド風のバグパイプをのどかに演奏する2人組を見ていた。するとどこからかブルーの制服の警官2人組がしゃしゃり出てきて、やめろと言って制止し、ついに広場から追い出してしまった。芸人を取り巻いていた大勢の観衆は諦め顔で散っていった。「行政」の硬直した発想はどこの国も同じ、パリにも明と暗があるのだ。

世田谷区より一まわり広い程度の地域に約200万人が住むというパリは、世界でも最も人工密度が高い都市として知られる一方で、人種の多彩さにも仰天する。東京で外国人が多くなったと言ってもこの街の比ではない。まさに人種のるつぼだ。旧植民地の北アフリカの黒人層を含め。白いベールを巻いたアラブ人、ベトナムなど旧インドシナ植民地の人々、華僑系、それに加え近年さらに流入する外国人が増えたという。現地に長く滞在する日本人によると、「共産圏の崩壊の影響で、東ヨーロッパから難民同然の移民が流れてきて、貧しい生活を余儀なくされている」

などとも聞く、何世紀にもわたった植民地時代のツケを払っているといえばそれまでだが、遥か昔から芸術家からアウトローまで流浪の外国人を受け入れてきた懐の深さもあるのだろう。そのためかキャフェーや公園ののどかさとは別に、町中はどこかピリピリした空気が張りつめている。ある日本人ガイドがやはり口を酸っぱくして「絶対この街ではバックは股の間から離すな」と言っていたが、美しいパリジェンヌと言えども体から荷物は身に付けて離さない。気を許せない街でもある。

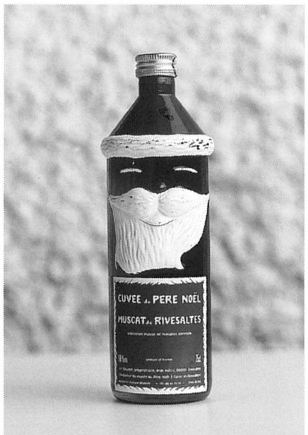
町中を歩いてもう一つ気がついたことがある。それは古いもの、伝統文化に対するあくなき執着の深さである。数世紀を経た建築だけでなく、ショーウインドーを覗くと異様なまでに古いアンチックな家具、調度品が多い。いやそれだけではない。有名なクリニャンクールの蚤の市に行ってみる。壊れたバイオリン、きゅうす、日本の古美術、看板、はがき、古本、刀剣、機関銃、ビー玉、カメラ、電気製品、新品同様のものからがらくた同然ののままであらゆる「中古品」がそれなりの価格で並んでいるのだ。生産効率至上主義の我が日本では中古品はゴミで、捨て場所に困るのだが、フランス、いや西欧では下手をすると価値が高まるのだから恐れ入る。滞フランス



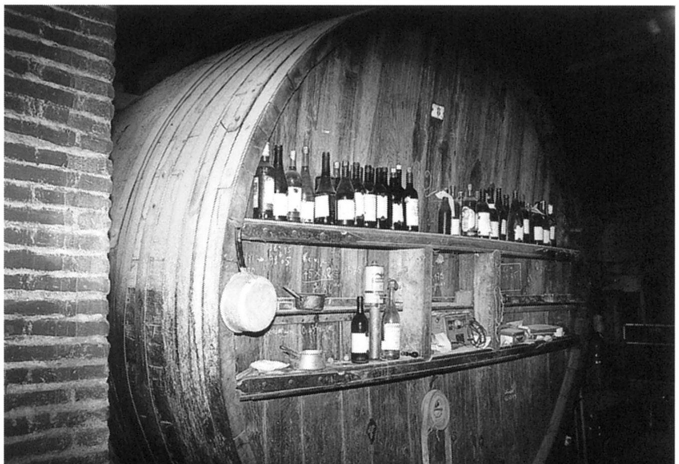
自宅の周囲は緑のオリーブ畑が目立つ。



家の一部は、12世紀に造られたというボドー氏の自宅（南仏・ペルピニャン）。



ボドー氏の自宅で作られたアペリティフ（食前酒）はまろやかな甘みだ。



なんと地下室では、自家製のワインが熟成されているラベルには、ボドー氏の名前が書かれている。

歴の長いある日本人によると、「フランス製のものは家具にしろ、洗濯機にせよ価格が高いものは質実剛健に作られていてなかなか壊れない。アート的な価値も高い」などと指摘する。3年たてば壊れることを前提として作る日本製品とは根本的に違うようだ。ヨーロッパ人にとって特に家具、調度品は長い間社会的地位や個人の教養を示す物差しだった。フランス人もアンチックに対しては、深い知識と愛着を持ち、系統的なコレクションがなされていることも多い。デザインもまた、ルイ15世時代のロココ調から、ネオクラシック様式、ゴシック様式、バロック様式、イギリスのカントリースタイルにいたるまで当時の生活や芸術様式と密接な関係を持ち、歴史の鏡とも言える。長い生活の中で様々な階級で使われてきたクラッシック家具は、彼らにとって単なる骨董品的価値だけでなく、生活体験と深く関わっているのだ。後で述べるゲームマシンも単なる遊戯機としてだけでなく、生活の肌触りを持った家具、調度品の延長として考えられており、芸術品としてのゲーム機への愛着と探究心が膨大なコレクションを生んだといえる。一方パリでは今、任天堂など日本のファミコンが進出して大人気だそうで、あおりを受けフランス製のぬいぐるみが売れずおもちゃ業界は不況という。伝統のフランスも、過去に執着せず新しいものを作りだす日本のパワーには勝てないのだろうか。いずれにせよ文化の違いを垣間見る思いだ。

機械は、いつでも動く状態にメンテナンスがされている

1960年代の初め、一人の若いフランス人の兵隊がクリニャンクールの蚤の市で不思議な機械を見つけた。コインを入れると当たれば投資額以上の金が獲得できる機械である。彼は一目でその機械が気に入り、手に入れることにした。それはジャン・クロード・ボドー氏の四半世紀にわたるコレクションの最初の記念すべき一台だった。

現在に至り、ボドー氏の収集した世界中のゲームマシンは、世界で最も重要なゲーム機のコレクションとして知られている。不思議と思うかも知れないがフランスでは骨董品に対する需要が高く「コレクター」が職業とし



中央の豚の人形はエレクトリック・ピッグといい、
手を触れると静電気により針が動く。

て成り立つ土壌を持つという。つまり安く買い上げた機械も時が経てばまた別の収集家や、篤志家に売ってその差額でかせぐ。。いずれにせよコレクターになるためには相当の粘りと努力とスペースが必要になる。

ボドー氏の自宅はパリの遥か南、飛行機で1時間以上かかる地中海に面した南仏ペルピニャン市の郊外にある。時間にルーズな国らしく1時間以上の遅れでペルピニャン空港についたにもかかわらず、ボドー氏は待っていてくれた。小柄で60才近い年ながら人なつっこく、子供のような瞳を輝かせながらスタスタと早足で歩く。好天のパリとは違い、あいにくの豪雨のなか空港から自宅まで、15分ほど車で走らせる。周囲はのどかな田園風景が広がり喧騒のパリとはこの点でも大違いだ。「このあたりはブドウ畑ばかりだ、もう少し行くとオリーブ畑もある。日本の景色とは違うだろう。あそこに見えるのはピレネー山脈、3000メートルクラスの山もあるんぞ」などとボドー氏は上機嫌で解説。

初めて気がついたのだが、ここからスペインまではあと30キロ足らず、いわば国境の街なのだ。ボドー氏自宅は石づくりの村から離れた文字どおり一軒家。周囲はひっそりした静寂さに包まれ、聞こえるのは鳥のさえずりのみである。大きな居間では暖炉で赤々とした薪がパチパチと燃えており、その前で奥さんと18ヶ月になる男児オスカル君がつどっている。だが今の子供を生んだ若い奥さんは、生むと同時に亡くなってしまったという。なかなか大変な人生だ。

「1950年代に、仲間と共に世界一周を車で企てた。その途中で日本にも滞在したこともある。でも自動車が税関申告などで入国に一月以上もかかり、車で旅行することは途中



トリプル・リール・スロットマシンは、パチスロの原点か？１９２０年代には、すでにたくさんのスロットマシンがアメリカを中心に作られていた。



ほとんどがヨーロッパ製だが色艶といい、デザインといい気品と風格を備える。

でリタイアした」

と若き日を回想するボドー氏、当時の仲間の一人は今は世界で有数の広告代理店を営んでおり、６００台のコレクションも、そうして培った人脈のネットワークから集めたという。

こっちに来てみろといわれ、すぐ隣の納屋のような建物に案内されるとびっくり仰天、あるわあるわ2フロアの建物一杯に華麗なゲームマシン達が眠っていたのだ。ボドー氏は丁寧に英語で一台一台の機能と遊び方を説明してくれた。感心したのはそれぞれの機械のメンテナンスが行き届いていること。単に姿を保存しているだけでなく、いつでも動く状態に維持されている事だ。目の前でいくつもの機械を動かしてくれたが、例えば半世紀も前のジュークボックス内で機械の手がＳＰレコードを取りだし、忽然とモダンなスイングジャズを奏でた時などは、思わず拍手しそうになった。

倉庫の1階には簡単なメンテナンスルームがあり細かい修理道具や、補修材料が並んでいる。だがここで直せるのは小さな機械だけだ。大きめの機械はほかの場所の特別の修繕室で直しているという。これだけのコレクションを維持するのには大変なエネルギーが必要なのだ。

１９８０年のある日、こうした自動遊戯機のコレクター達が、スロットマシンコレクター倶楽部としてパリで一堂に集まった（今やそのメンバーはアメリカやスイスにまでひろがっている）。その時にボドー氏はコインが介在するゲームマシンの博物館を開こうと決心した。このとてつもない夢は１９８１年の初めに実現され、パリのポンピドーセンターのすぐ近くにラスベガス博物館として一定期



機械のメンテナンスルーム。小さい機械のみここで修理。

間公開されたという。

ボドー氏のコレクションはゲームマシンだけではない、実はおもちゃのコレクターとしても著名人なのだ。これまた氏が収集したクリスマス、サンタクロースにちなんだ玩具約1000種類を集めたノエル（クリスマス）博物館が近くにあるという。じつに幅広い趣味人と言えそうだ。

ゲーム機のコレクションはいくつかのジャンルに分けられる。パチンコの形状に近く穴にボールを入れる「ウォールマシン」、3本のリールが回って止まる、言うなればパチスロの原点である「トリプルリールスロットマシン」、クルクルと円盤が回り止まって針が指をさしたところが当たりになる「ルーレットマシン」、「体力測定機」、「電気ショック機械」、「ホロスコープ」、「ピンボール」、「自動販売機」、「ジュークボックス」など多彩だ。コレクションはフランスの他に19世紀に工場制手工業が発達したアメリカ、英国、ドイツの機械が大半を占める。その中にはパチンコそのもの、西陣の手打機（1970年代と思われる）まで存在し唸らせられる。これらの膨大なゲーム機を発掘し続けるボドー氏に対し、仕事におけるパートナーでもあり親しい友人でもあるボードリ氏は次のように語る。

「ヨーロッパの庶民文化、チャンスマシンの文化を深く知ってもらうためには自分よりも詳しく、機械を古くから研究しているボドー氏のコレクションをぜひ知って欲しかった」

取材と撮影の合間にはボドー一家の昼食に招待された。新鮮な野菜とトマト、焼き立てのパン、自家製の甘いアペリティフ（食前酒）と、野性的な味のワイン、そして暖炉で焼き上げた骨付きの鳥肉、甘酸っぱい苺などを2時間ほどかけて平らげると、体中に何かほのぼのとした気持ちが沸いてきた。食事中にも近くの友人達がつぎつぎと訪れ、ボドー氏はにこやかに応待。最後にここも見て行けと地下室に案内されると、暗い照明の下になんと大きな酒樽が現れる。氏はここで自家製のワインも本格的に作っているのだ。趣味の広さに脱帽、暮れなずむペルピニャン空港をアトにしたのは夕方の7時頃だった。

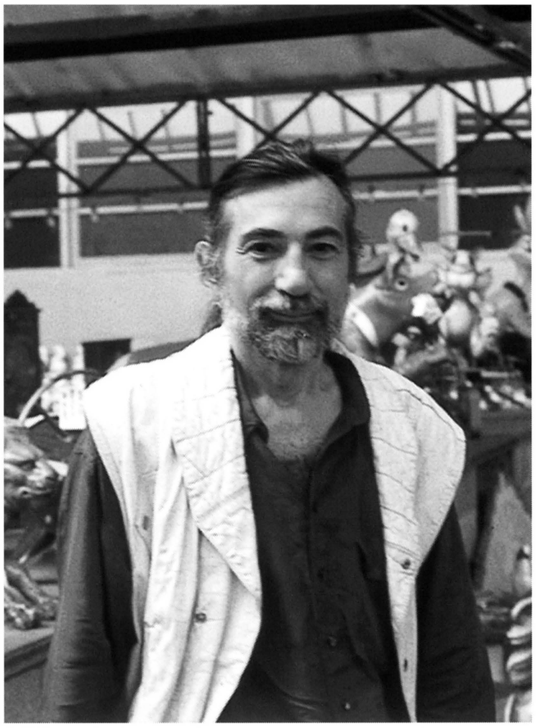


これはビックリ、遥けくも南仏の郊外に
西陣の手打ち式もあった。

アール・フォラン（移動遊園地）は娯楽の原点だ

ヨーロッパの縁日文化を訪ねて





〈ジャン・ポール・ファバン〉
法律家と公証人の教育を受けた。20年以上にもわたり、アールフォランに関心を抱き続け、今日までに欧州からアメリカに至るまでのもっとも重要なコレクションを集めた。すでに縁日、画廊、ポンピドーセンターなどにおいて無数の展示会を主催した。現在パリ郊外ジャンティーの倉庫で、「都市の記憶」とも言うべき、メリーゴーランドを中心とした遊戯施設、アトラクションの保存、復元に努めている。ヨーロッパの縁日・文化に初めて芸術性を発見するなど、世界的に有名なコレクターであり芸術家である。

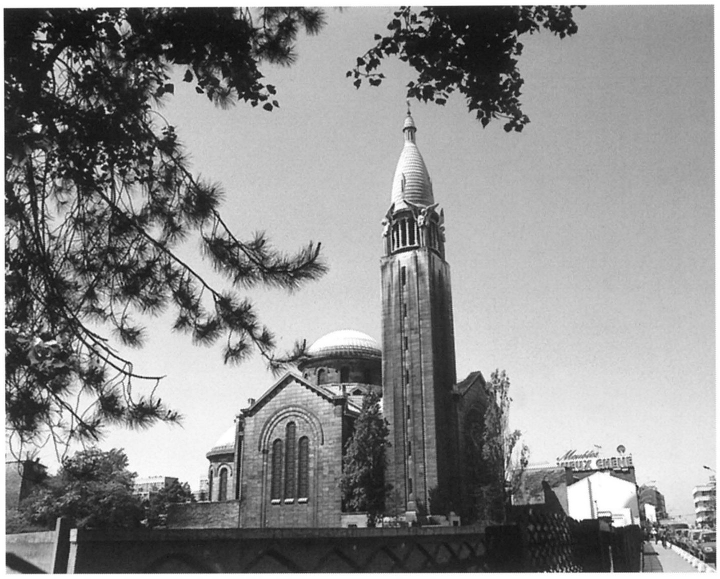
西欧にも縁日があった。これは意外と思うかも知れないが19世紀中頃、産業革命が進み、大都市の人口が増殖し始めると、一般庶民にも息抜きが必要になった。メリーゴーランド、射的、多少の賭博性を持ったゲーム機。これらが集まった移動遊園地は、単調な都会生活の中で気晴らしを求めた市民の憩いの場になったという。本誌取材班は、ヨーロッパの縁日芸術「アールフォラン」を再発見し、膨大なコレクションを維持しているジャン・ポール・ファバン氏に単独インタビューを行なった。

ヨーロッパで古くから親しまれている「ART FORAIN」（アールフォラン）という遊戯施設を御存知だろうか。直訳すると「流浪の芸術」。回転木馬を軸に、射的、蝋人形、そしてパチンコの起源である縦型のウォールマシンなどを集めた、いわば日本の縁日の西欧版といえるものだ。アールフォランもまた祭りの屋台やサーカス小屋と同様、簡単に設置、取り外すことができ、19世紀初頭に起源を持ち、ヨーロッパ各地をくまなく一定期間巡業して周り、幅広い一般庶民の遊びの場として現在まで残っている。

記者がパリへ行くことを知ると、チャンスマシンの紹介者であるボードリ氏は目を輝かせながら、

『アールフォラン』の世界的コレクションの持ち主でもあり、最初に美術的価値を見出した人物がパリ郊外で大きな工房を営んでいる。紹介してあげるからぜひ見に行ったら」

と勧める。このコレクションの持ち主ジャン・ポール・ファバン氏とボードリ氏は10年以上の仕事上のパートナーでもあり昵懇の間柄である。これは行かねばと、さっそくパリに着いた2日後、通訳の女性、松谷氏と一緒にファバン氏の工房へ向かう。喧騒のパリの中心から車を20分ほど走らせ、60階建の超近代的なモンパルナスタワーを抜けると、緑が広がるパリの郊外だ。ロシア風の教会の横に芝浦の倉庫という雰囲気の彼のアトリエがあった。ガラッと中を開けると思ったより遥か



ファバン氏の工房の隣にある教会。



木馬はすべて精密な彫刻が施されている。



UFOキャッチャーの原点。賞品をつかみ取る機械。



パリ郊外の、ファバン氏の工房。

に広く、巨大な体育館のようなスペースにクラシックな機械達が眠っている。メリーゴーランドの馬、牛、ロバ、自動車、操り人形達、馬に跨るジャンヌダルク、赤い帽子の黒人少年、射的、蝋人形、オルゴール劇場、人々の夢を乗せた遊園地グッズが溢れんばかりに保存されており、メンテナンスルーム、倉庫も含まれている。

　2階の事務所に入ると長い髪を束ね、髭づらだが暖かい眼をしたファバン氏が、絵の具で汚れたチョッキを着て、少年のような笑顔で迎えてくれた。

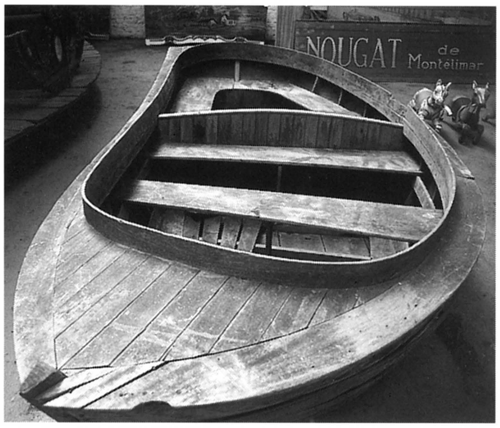
「今あるのは、補修中、修復中のものを含め全部買い上げたもの。これらの維持のために、現在15人のスタッフが技術工、動かすための人、塗装、彫刻などの各分野に分かれ、ジャンル別に、専門テクニックを持って働いている」

　とファバン氏はジェスチャーを交えながら語る。単に買い取って保存するだけでなく、ファッションショーなどイベント用の貸出も行なう。約100年前に作られた機械のメカニズムを維持し、実際にすぐに動かせる状況にするために莫大なエネルギーをかけているわけだ。特に回転木馬に関してはかける手間も凄い。塗装だけでも、

「ドイツ、イギリス、ベルギー、フランスなど4カ国のコレクションを保存、真の色を出すために、30回以上重ね塗りを繰り返す」(ファバン氏)

　などと説明、これは津軽塗など日本の漆喰塗りの世界を思い起こさせる。つまりは木馬製作もまた職人芸をベースにした一種の芸術品なのだ。ファバン氏によると、

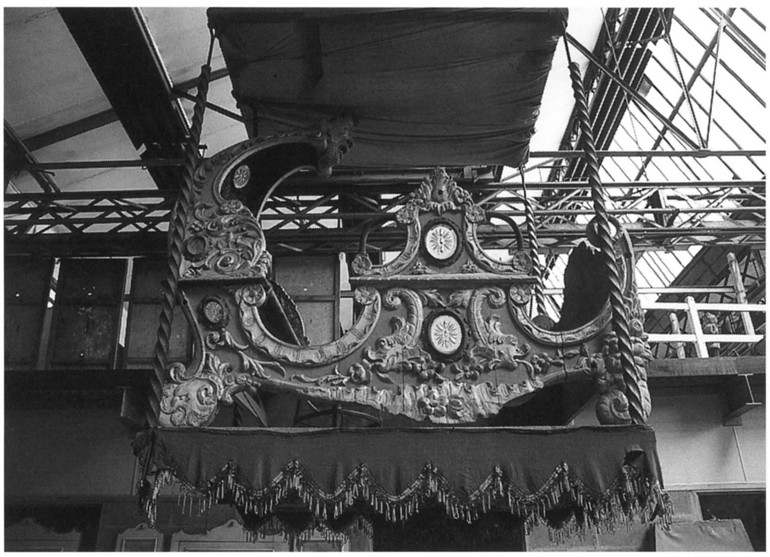
「それぞれの国のものはそれぞれの特長がある。フランスの名匠・バイオールが作ったも



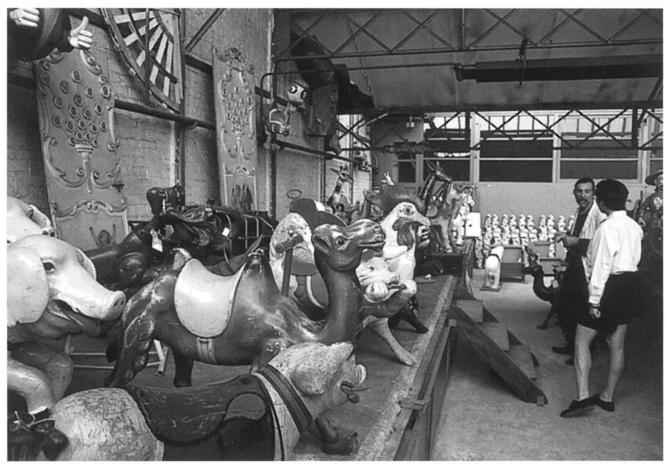
この木の舟は、「世界で最もシュールなオブジェ」という。



エッフェル塔の横に設置された回転木馬。
パリの街のあちこちにある。



この豪華な乗物は、スイッチを入れると空中を動く一種のゴンドラ（1890年頃）。

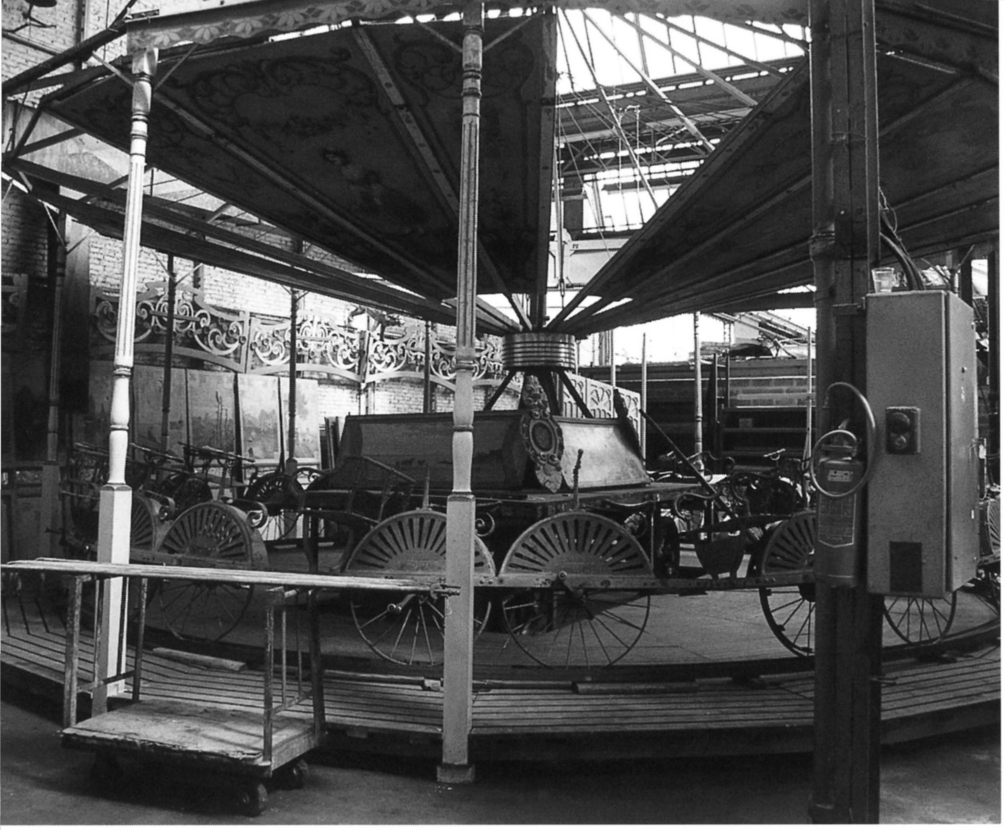


国によって装飾が違うデザイン（写真はベルギー製）。

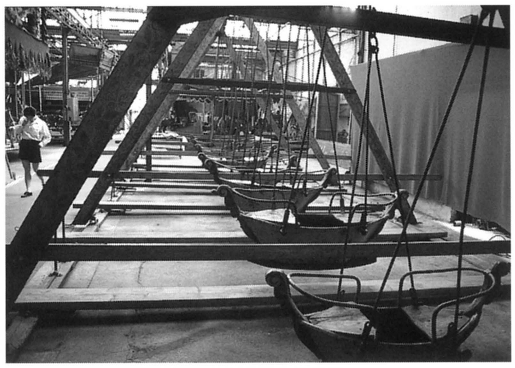
のはリアリスティックな表情を持ち、ドイツの木馬はバロック装飾の影響を受け、英国のものは堅実志向、ベルギーはユーモラスさが強調されている」と言う。

なるほど個々の職人が作るものだけにお国柄が反映されているのだ。ファバン氏が言うには特に第二次世界大戦中にイギリスで作られた装飾には、原色を多用したサイケデリックな色彩が使われ、1960年代の全世界的なサイケブームを先取りしたものではないかと憶測する。さらに氏は古びた木のボードを指差し、「これは世界で最もシュールなオブジェだと思う。この湾曲した舟に実際に乗ったとすれば、同じところをグルグル回るだけ、つまり絶対に使い物にならない所は一種のユーモアさえ感じさせる」とニヤリ。その船は1900年頃に、ある船舶デザイナーが思いつき、設計した。実際に水槽がついたメリーゴーランドとして水の上を浮かんで回るわけで、想像するだけで楽しい。日本で言うと回転木馬しかすぐに思い浮かばないが、ヨーロッパではこの木馬のほかに、船、ミニカー、自転車などが軸を中心にステージの周辺をグルグル回った。さらに奥へ案内されると、蝋人形館がある。本物そっくりの処刑台でギロチンで切り落とされた男の首、二本の生殖器を持った男などグロテスクな見世物まであった。

こうした都市の記憶の集大成ともいえる「縁日芸術」は産業革命が生みだした大都市の誕生と同じく、19世紀にできたものだ。日本での縁日が郷愁をくすぐり、わくわくさせるものであるように、西欧の縁日も息抜きを必要とする社会が生みだしたものだ。アールフォランについては次のフランスのアート誌『アートの知識』1992年2月号の次の記述が興味深い。



メリーゴーランドには木馬だけでなく、自動車、自転車、船などあらゆる乗物が使われた。



つり下げられた船がブランコのように揺れる。



コインを入れるとスカートをぬぐという「奇想天外」な機械。

「アールフォランはそれなりに、資本主義文化と余暇文化の誕生に洗礼を受けた。それはこの分野における比類なき錬金術であり、今日から見れば、産業革命時代の進化の必然的帰結である。大都市は新しい社会を生みだした進歩のための労働力を供給するために都に上がってきた、あらゆる地方の出身者達からなる都市社会である。生産性と金銭に支配された雑多な根無し草の世界では、証券取引所と銀行が新たな大聖堂だった。小教区といえば工場、会社、作業所、小さな商店、デパート。そこは職業と失業、富と貧困、大通りと場末という対極に分かれていた。そこではまだストレスと名づけられていなかったものを切り抜けるために、まだ『余暇』と呼ばれなかった逃げ道を必要としていた。それが縁日であり、劇場であった。…1850年から1860年頃に最初の縁日が出現したときからすでに、人々は馬鹿馬鹿しいと思うことなしに、下品さを求め、他人から気を紛らわせ、笑いを求めるために、ブルジョワと労働者の両方がそこに駆けつけるのが見られた」

この記述をパチンコが発展する戦後の日本社会にあてはめると類似していて面白い。

壮観だったのは装飾を凝らした宮廷風の回転木馬が、ファバン氏の合図で職人の一人が電源を入れると楽しげに生き物のように回り始めたことだ。隣にセットされた背丈ほどのミュージックボックスは、リズミカルなワルツを奏で、幾百ものランプが屋根に赤々と点灯する。暗かった室内がいっぺんに遊園地に変身する。夢を見ているようだ。つい最近この場所でパーティーが開かれた時は、置いてある回転木馬がすべて動きだした瞬間、招待客は皆、信じられないような面持ちで絢爛豪華たる光景に見とれていたという。

「これらの木馬や装飾は、ゲームマシンと同様、同時期の芸術様式と密接な関係を持っている。世紀末から1900年初頭にはアールヌーボー、そして1920年前後はアールデコ、そしてキュービズム、ダダイズムなど絵画、彫刻、ガラス陶芸などと同様に影響を受けた」

とファバン氏は解説する。これら永年にわたって集められたコレクションは「アートの知識」「フィガロ」「現代のアート」「エクスプレス」など世界中のアート誌に取り上げられた。さらに氏は力説する。

「アールフォランは、いわば民衆を代表するアートであり、製作しているのは歴然としたアーチストで、そこには過去の伝統のすべてが表現されている。フランスは有数の観光国で、祭り好きで享楽的な国民気質を持っている。だが最近、国民もヨーロッパの標準的な生き方になってきた。再び遊び心を呼び覚ますためにもアールフォランの見直しが必要」

と口から泡を飛ばしながら話す。

「日本にもぜひアートとしてアールフォランを展覧会などで紹介したい。日本には優秀な職人がたくさんおり絶対に実現できる思う。だが奇妙なことに日本では外国で流行らないと日本で流行らない傾向がある」

と不思議がる。とはいえ日本国内でも実は昨年（1991年）の6月、渋谷の一角、キャバロというレストランに、ファバン氏からサントリーが買い上げたという木馬のディスプレイが組み込まれ、不思議な存在感を放っている。都市文化の曙の時期に、大衆の息抜きとして発達、民衆文化の息吹を伝えるアートフォラン。その根っこが日本の縁日、パチンコと酷似しているだけに近い将来、わが国でも注目される日が来るかも知れない。

高い芸術性を放つ パチンコの祖先達

ギャンブル性を持つ一連のチャンスマシン（マシン・ア・スー）は、一世紀近く前に卓越した職人の手によって生み出された。そのデザイン、装飾は、磨きぬかれ、洗練され、調度品として貴族の応接間に置かれても何ら遜色はないだろう。長い西欧の美術史において引き継がれた、見事な様式美を観察することで、画一的になってしまった現代ニッポンのパチンコ機の容貌を、もう一度見直す機会にして欲しい。

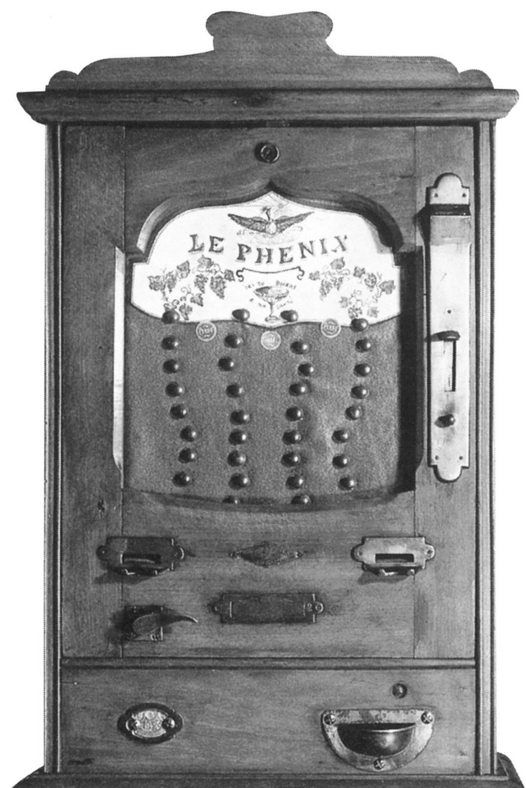


「イーリス」
JentzschとMeerzという2人のドイツ人が考案した。寸法は高さ80センチ、幅63センチ、深さ21センチ、写真（写真左下）を比べてみると、このドイツの製造者達が有名な機械の開発者であるブソーの真似をしたのは明らかだ。この機械はブソーの機械のような精巧な装飾はおこなわれていない。中央の彩色された部分に特徴を持つ。

〈ルーレットマシン〉（写真上）（写真左）

このタイプの機械の特徴は中央の円盤、金属盤が旋回すること。盤の上は、植物、コップ、ボトルのような異なった絵柄で区分され、回転が止まったときに当たりの部分は回転盤に突き出したボール、人形によって指示されるわけだ。

こうして回転するルーレットマシンはコインを使うギャンブルマシンの初期のカテゴリーに入る。



「フェニックス」（不死鳥）
推定1905年頃フランスで作られた。このチャンスマシンは「ドロップ・ケースマシン」といわれるカテゴリーにはいる。釘が使われているのが特長。玉の代わりにコインが使用され、上からコインを落とすと、コインは複雑に錯綜した釘にからみながら水滴のように落下していく。勝者になるか、敗者になるかは盤面下部の設けられた当たりゾーン、ハズレゾーンのどちらかにコインが吸い込まれるかで決まる。入賞確率はプレーヤーの技術によっても左右され、当たりの穴に自分の金が入るかどうか、かたずを呑んで見守るわけだ。高さ66センチ、幅43センチ、奥行き15センチ。それにしても「不死鳥」というネーミングは、絶対にめげないというプレーヤーの心意気を反映しているようで、愉快な気分にさせる。



「ブソーのルーレット」

1910年にフランスのピエール・ブソーによって製造された。ブソー（1872〜1958）は、彼の最初のルーレットマシンを1910年に作り、以後20年の間に、80人以上の従業員を雇い4800の機械を作った。彼はフランスの自動製造の分野で頂点に達した。青、黄色、赤の3つの色を選択、プレーヤーはその色の部分にコインを投入、右下のノブをまわす。すると盤は素早く回転し、止まったときに色を指し示す。その間、針の役割をする小さな人形が盤の上をゆっくりとよじ登っていく。勝利者には下部の受け皿の上に商品が払い出される。

〈職人達の自由な想像力がマシンの質を高めた。〉

約100年も前に製作された、魅惑的なチャンスマシンやスロットマシンの放つある種の閃きに、芸術性の高さを見いだすことは可能だ。

ジャン・クロード・ボドー氏のスロットマシンのコレクションを眺めると、そんな仕事がもたらす多様性と、創造性の素晴らしさに心打たれる。彫刻は施された木の箱には、花、動物、カフェーの生活、狩、スポーツのシーンなど当時の情景が美しく描写されており、明るい背景の上に彩色、印刷などが行なわれている。そうした創造性、多様性は個々のチャンスマシンを中心としたゲームマシンのユニークさを強調するために施されており、アマチュアの職人の自由に飛躍する豊かな想像力によってデザインされた。さらに今日のスロットマシンは、芸術的側面と機能的側面が一体化されているという面で興味を抱かせる。回転する3本のリールが異なった部分、異なった時間に止まるという複雑さを別にすれば、ほとんどの機械の機能的部分は、ボールがぐるぐる循環するという単純なメカニズムで成り立つ。

こうしたスロット及びゲームマシンは、大衆芸術の最も進化したものと言えるだろう。多くの製造業者は意識するしないに関わらず同時代の美術に影響を受けた。「ナポレオンⅢ世」という名のゲームマシンはバロック様式の影響が顕著だ。いくつかの機械の名前はギリシア神話など古典芸術から引用されており、「ザ・スフィンクス」「イーリス（ギリシア神話における虹の女神）」「エジプト人」などの名前が残されている。ゲームマシンの代表的なものの装飾は、アールヌーボー、アールデコなど当時の芸術様式と関係が深い。その後の芸術様式もゲームマシン製造者に影響を与えた。

不幸なことにこれらのマシンのほとんどは作者のサインが残されていない。だがこれらの匿名のアーティスト達の仕事はゲームマシンとして残されている。（ジャン・クロード・ボドー／「ヨーロッパとアメリカのスロットマシン」より）

世界中のアーティストが集まった20世紀初頭のパリ



LUDIATOR（ルディアトール）
ルディアトールは、パチンコの形状に最も近い「ウォールマシン」というカテゴリーに入る。洗練された側面と実質的側面から現代のパチンコと似通った面が多い。このネーミングは興味深い。というのはフランスにはこの言葉は存在せず、たくさんの語源から造詣されたようだ。最初のLUDUSはラテン語で「遊ぶ」を意味し、最後のATORは「機能、行為」という概念が含まれる。二つ合わせて「遊ぶ機械」というわけだ。この機械は1910年、フランスで有名な製造者・ブソーによって作られた。サイズは高さ74センチ、幅48センチ、奥行き19センチ。丁寧な取扱がなされており、黄色、赤、青などたくさんの色が使われている。木とメタル部分の細工は見事に調和しており、盤面上に次の説明がなされている。
ノブをまわし、また戻せばトークン（代用コイン）が得られる。
10サンチームを入れ、選んだ色の穴にボール（玉）を投げ込む。
当たりの色を変えたい場合ノブをまわす。
もし当たった場合、機械は自動的に20もしくは30サンチームの価値がある代用コイン（貨幣）が払い出される。

フランスを中心に生みだされた一連のゲームマシンの装飾性、芸術性の高さを説明するには、創られた当時、20世紀初頭のパリという都市の先進的な性格について語らねばならないだろう。世紀末の1889年にパリ万博が開催、エッフェル塔が創られ、優れた科学技術の象徴となった。芸術面においても20世紀を向かえたパリには多くの美術学校、美術館、展示会場が集まり、世界の芸術家達の中心になった。そして光を求めて引き寄せられる虫達のように、多くの個性的なアーティスト達が集まった。特にモンパルナスには、1900年頃から前衛的な画家、詩人、作家達が移り住み、通りのカフェーに集まり、あるものは議論し、あるものは物思いに耽った。シャガール、モディリアーニ、レジェ、ピカソ、ミロ、マティス、藤田などの画家達、アポリネール、エリュアール、ブルトン、コクトーなどの詩人達、ストラビンスキー、サティなどの音楽家達、ディアギレフなどバレエの興行師、ヘミングウェイなど小説家達、彼らに混じって政治亡命者レーニンやトロツキーもいた。そうそうたるメンバーが才能の火花を散らすなかで、新しい表現が次々と産み出されていった。

　このシリーズに登場する1900年、1910年代に生みだされたゲームマシンを製作した職人達が受けたのは、まず「アールヌーボー」の洗礼だった。アールヌーボーは19世紀末の産業社会を背景に、台頭した産業ブルジョアジーが原動力となり、ヨーロッパを中心に広がった装飾様式で、その命名は1895年にパリに開店した美術工芸品店の店名「L' art nouveau Bing」に由来している。このデザインはパリの地下鉄の入り口や、ガラスの器、ポスター、家具などあらゆる物に影響を与えた。その装飾には植物や、動物、同時の庶民の生活などが曲線的で、優雅なスタイルのなかに取り込まれており、王侯貴族など一部特権階級の生活に供される傾向があった。今回の連載の中では「Le Ludiator」の盤面中の装飾に強い影響が見られる。

　また1920年以降のゲームマシンに顕著に見られるのが「アールデコ」だ。アールデコという名称は1925年にパリで行なわれた現代技術・産業国際展（通商アールデコ展）からきており、ジグザグ模様や、渦巻きや、幾何学形態など、いくつかの特徴を持ち、日本の浮世絵なども含めた世界中のあらゆる装飾の引用が見られる。小さなものは化粧コンパクトから、巨大なものはクライスラービルまでである。アールデコはデザインのもつ機能性が、アールヌーボーと違い底辺大衆まで広がった。ピカソらが実践したキュービズムもその流れの一つだ。これら二つの装飾様式は、いずれもパリが震源地になって全世界へ波及



LITTL DUKE（小さな侯爵）

この機械は1931年にアメリカ合衆国で、ジェニングスによって製造された。サイズは高さ55センチ、幅33センチ、奥行き21センチ。この機械は、ジェニングスの製品のフランス側の購入者だった英国人ビグネルの発想から作られた。その評判は独創性にあった。3つのリール上はフルーツ、集中役の替わりに星（☆）が使われており、機械の裏面には、単純で幾何学的な模様がなされている。アールデコスタイルの影響は、ガラス部分の周囲のカーブしたライン、中央の日の出のパターンに明瞭に現れている。こうした洗練されたデザインは、人々の注意を引いた。色が塗られていない部分はつや消しがされており、機械の価値を高めた。





BOXOMAT（ボクソマット）

その名のとおり、ボクシングのリングをイメージさせる。この機械は特殊なスロットマシンの範疇に入る。コインを入れることで操作でき、払い出しシステムを持つ。この払い出しシステムは、その国の法律によってコインか、トークンが使われるかが決まる。ボクソマットはドイツで1930年頃製造された。サイズは高さ153センチ、幅74センチ、奥行き56センチ。興味深いのはほとんど人間のサイズに近いこと。機械のトップにミニチュアのリングがあり、プレーヤーがこのゲームマシンにコインを入れると二人のボクサーが戦い始める。美術的見地から考えると、アールデコスタイルの純粋な特徴を放ち、直線的な線で大胆にデフォルメされた人物には、ピカソなどキュービズムの画家の人物描写の影響がみられる。

している。多くのゲームマシン、スロットマシンにもその影響が顕著に見られる。

これらのパチンコの祖先達が生まれた背景には、機械技術の進化と近代デザインの潮流の中でせめぎ合いながら突き進んでいったパリという町の、自由奔放な空気を抜きにしては語れない。ここに掲載したBOXMATとLITTL DUKEは、同じ年に製造された。違う国で生まれたのにもかかわらず同年に作られたことは、お互いに芸術的な装飾で影響を与え合っていたことが考えられる。LITTLE DUKEはよりカラフルだが、2つの機械の間には類似した特徴が見られる。

トリプルリール・スロットマシン

リトルデュークはトリプルリールスロットマシンの範疇に入る。長い間3つのリールが使われたものは、西側の国々では不法な賭博機と考えられていたが一方で半世紀以上主な大都会で通常に使われてきた。現代のラスベガスのように合法化された地域では、何千もの機械を見ることができる。文書の記録によると、3つのリールを持った自動払い出しシステムのついたギャンブルマシン（スロットマシン）は、1890年代まで遡る。これはチャールズ・フェイという、アメリカに渡った移民の仕事だ。フェイは当時は気がついていなかったが、本能的に心理学者より人間の本性を知っていた。彼はチャンスへの執着心が究極のスリルを与えることを考えだしていた。実際に3つのリールは、約8000の組合せの可能性がある。うち12通りだけが勝利者となりうる。さらに1930年代後期、より高い価値を持った配列、ジャックポット（大当たり）の出現が、プレーヤーが抱くこのマゾヒスティックな箱の楽しみに、大きな拍車をかけた。

蚤の市はヨーロッパ伝統のオモチャ箱だ

パリ最大の蚤の市クリニャンクールに庶民生活の原点を見る



世界一のゲーム・マシンコレクター、ボドー氏のコレクションの一部。実は最初の機械は、クリニャンクールの蚤の市で見つけた。



J・C・ボドー氏の自宅に置かれた半世紀前のオルゴール。

パリの街はずれの何の変哲もない下町クリニャンクールでは土、日、月と週3日蚤の市が開かれる。20時間飛行機に揺られた早朝、ふらふらした足と寝ぼけまなこでその街を訪れると、緑の並木の下に陳列された商品の色彩の鮮やかさと豊富さに圧倒されいっぺんに目が覚める。使い捨てられた絵葉書から輝くダイヤの装飾具、ガラクタ同然の洗濯機から豪華なルイ16世風家具、はては刀剣から機関銃に至るまで、ありとあらゆる使い込まれた、あるいは新品同然の古物が軒を賑わす。

19世紀末までここはパリ市の城壁があった。屑屋や泥棒達がここを根城に胡散臭い掘り出し物などを売っていた。1920年頃、巨匠たちの絵がここで偶然発見されたことからこ



黒人のアフリカ民芸品売りも目立つ。アルジェリアなど、旧植民地の人々も多い（クリニャンクール）。



蚤の市では、日用品から額などガラクタとしか思えない物まで展示されている（クリニャンクール）。



アメリカのジューク・ボックスやスロットマシンを集めたお店（クリニャンクール）。



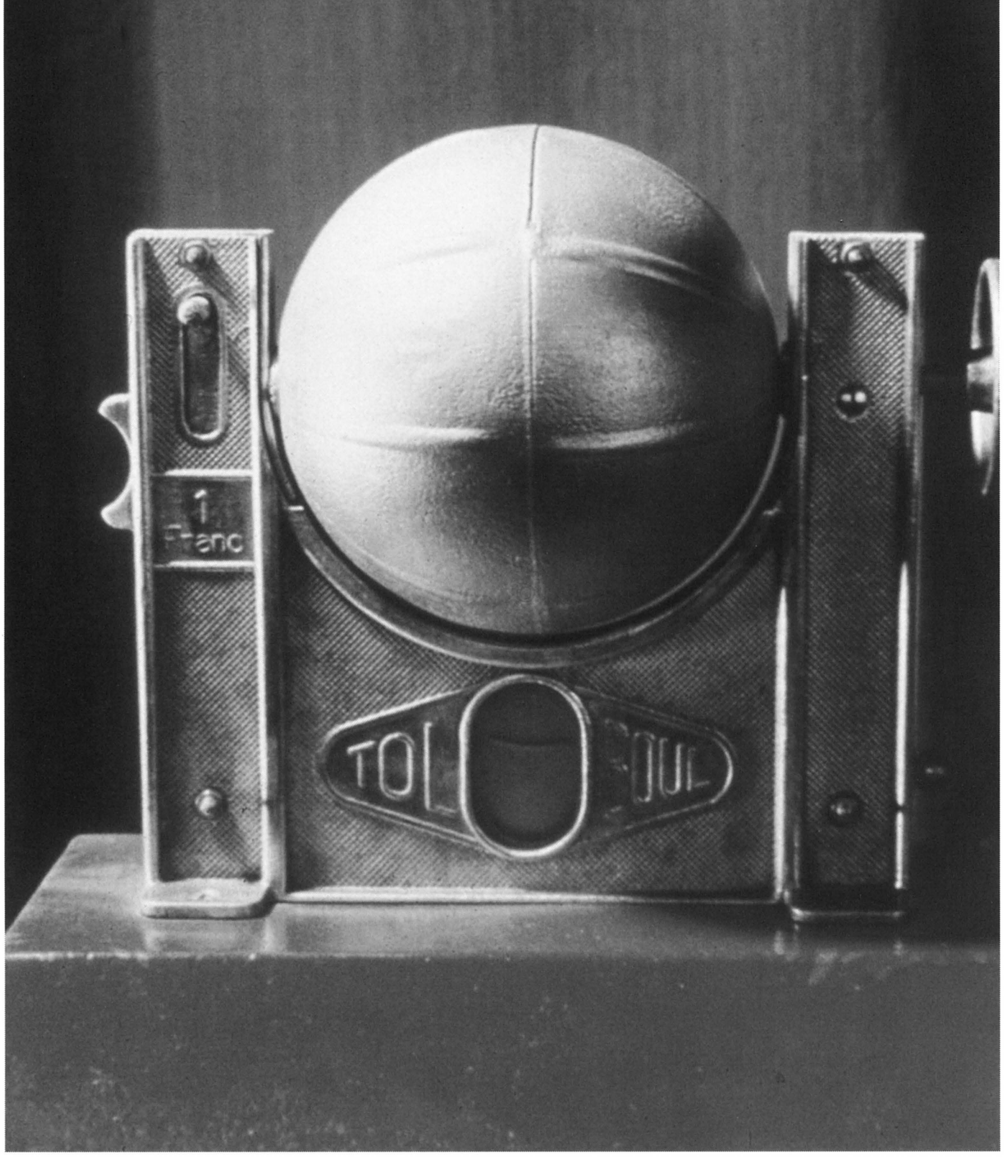
パリ、クリニャンクールには数百のアンティークショップが並んでおり、それぞれオーナーの個性で、独自のディスプレイがされている。この家具は19世紀末—20世紀初頭にかけての、「アール・ヌーボー」の影響を受けた。



パリ・クリニャンクールにて、金色を派手に使ったテーブル、イス、シャンデリアを見ると、王侯貴族の居間を彷彿させる雰囲気だ。装飾過剰のような気もする。

の屑市は突如脚光を浴び始めた。置き時計、古道具、装飾店の多いベルネゾン地区、アクセサリー品や古美術を売るビロン地区、骨董や陶器、彫刻を売るポール・ベール地区、古着、眼鏡、レコード、アフリカ彫刻、中古の家電製品を売るマリク地区などに常設店舗や露天市が入り乱れて異常な熱気を…。訪れる人々は骨董品の森の中をさまよい、手で引っ掻き回し、値切り比べしながら好奇に満ちた一日を過ごす。もっともさすがはラテンの血を引いたフランス人、昼時になると売り子達は、売り物の艶やかな机の上にテーブルクロスをさっと引き、お客などそっちのけで優雅な長い昼食に入る。テーブルの周りはいつのまにか、ワインをチビチビやりながら、馬鹿でかいフランスパンのサンドを齧り、トマトとレタスのサラダをついばむ人々の姿で一杯になる。こうしたのんびりムードを反映してか、店を回っていると、額縁や、絵葉書などちょっとした小物にもヨーロッパ人の家庭の庶民生活の温もり、趣味の良さが感じられ思わず手に取ってみたくなる。後で紹介するボドー氏のゲームマシンのコレクションがこの街から始まったというのもうなずける。骨董品を集めるという行為はこの国の生活にじつに馴染んだものなのだ。しかし「残念なことにもうほとんど古いゲーム機は見当らないんだ」とあるフランス人のコレクターは悔しがる。この日も私は散々歩き回ってそれらしき物を見つけることはできなかった。だが歩いていると古いミュージックボックスばかり集めた店にぶつかった。極彩色に彩られたマシン達を眺めていると、自然と郷愁に満ちたスイングジャズが聞こえてくるような気がした。この街は日本では失われてしまった遊び心がひっそりと息づいているのだ。

チャンスマシンは ヨーロッパ大衆文化の象徴だった



TOL BOUL（トルブル）
1930年（27×33×18）。大きな球体の中は、様々な色の小さな玉で満たされる。ハンドルを操作することにより、運を導きだすことが可能。コインを入れるや否や、ボールは球の下の小さな窓に現れる。現われた色によって当たりが決まる。日本の福引の機械にも似ている。このマシンはクレムリーナチョコレートの販促セールスに使われた。フランス製。（J・C・ボドー氏蔵）

チャンスマシン、いわゆる若干のギャンブル性を兼ね備えたゲームマシンが登場した背景には、産業革命の影響が大きい。19世紀に入り急速に進んだ産業革命の波は新たに一般庶民に「レジャー」の概念を生みだした。新しい工場制度の誕生によって労働時間が確定し、労働時間、非労働時間の区別が明確になった。それ以前のレジャーと言えば非生産的な時間消費とほぼ同義であり、貴族など資産階級の特権でしかなかった。農業を中心とした社会においては、労働と余暇の区分が不明確になりやすく、各自が自由な余暇時間を持つことが難しかった。製造や加工の仕事においても手工業の段階においては、労働と生活は渾然一体化して区分しにくい状況があった。
19世紀以降工業化が進むと共に、労働力がパリ、ロンドンなど大都市に集中するようになった結果、地方から流れてきた多くの人々が生まれ育った固有の文化から切り離され、近代的な工場、商店に吸収されていった。それは賃金労働者の誕生を意味するものであり、一般庶民にも、明確に拘束された、労働時間に対立するものとして「拘束されない時間＝余暇」の存在が浮かび上がってきた。19世紀末に出現した享楽である、サロン、ダンスホ



***LE CAMELLEON*（ル・カメレオン）**
1935年製作。（31×42×21）。カフェーなどのカウンターに置かれたゲーム。ゲームの勝者は機械本体によってでなく、カフェーのオーナーによって賞品が払い出される。25セント投入し、「カメレオン」の名の通り結果は色で現われる。客がダイヤルであわせた色に当たれば勝ち。色は全部で6色。フランス製。
（J・C・ボドー氏蔵）

ール、ビリヤード、ローラースケート、サーカス、遊園地、劇場、カフェーが次々と都市に登場したのも、新しい労働者階級が「余暇」の充足を満たす場所を求めていたからだ。それに伴い庶民の価値観も急速に変わり始めた。資本主義社会の労働力は企業にとって、消費のターゲットとして不可欠な存在でもある。こうした大きな流れの中で、以前のヨーロッパを支配していた禁欲的なプロテスタント的価値観が揺らぎ、広告や企業は積極的に消費と歓楽を容認する考え方を煽った。20世紀に入ると、そうした傾向はさらに顕著になる。映画産業、新聞の発展、ダンス、スポーツの興隆、ジャズの流行、ミシン、タイプライターなど耐久消費財の出現。本格的な消費文化が始まったのだ。生産性と金の価値に支配されたパリを始めとする大都会のカフェーやアールフォラン（移動遊園地）で「チャンスマシン」が使われた背景には、単調な労働生活を強いられた一般庶民が初めてストレスを経験し、そこから逃れ、息抜きをするための娯楽施設へのニーズの高まりがある。蓄積された機械技術と、装飾美術の発展がそれを助けた。

この事実は日本のパチンコ産業の発展を考えるうえでも興味深い。時代は後になるが、戦後の日本がゼロから発展し、焼け跡の都市に地方から人が集まり、商業化、工業化されていく過程の上で、一般庶民の息抜きとしてパチンコが発展したものも類似した背景がある。ただし西欧の場合は、1930年代の法規則により消え去り、一部は「カジノ」という形でギャンブルを形成していく。日本の場合は戦争中の中断をはさんで半世紀足らずで年間17兆円（1992年当時）という巨大産業に発展したわけだ。

自動装置の原点「からくり」が放つ夢と、驚き、謎



***LES GUGUSS*（道化役者）**
フランス、1905年、コインを溝に入れると道化役者の足元にボールが現われる。遊戯者は中央下部のレバーを操作することにより、足がボールを蹴り右上のグラスの中に投げ込む。次に隣のレバーの操作で腕を動かすことにより、そこから帽子の中にボールを投げ込まなければならない。もし帽子を通り過ぎカエルにボールが飲まれたらゲームは終わり。だがもし帽子が受けたら溝を通ってパイプに落ち、ボールは道化人形の足元に戻る。遊戯者は再ゲームの権利を獲得、置いた金は倍になる。人形の顔は鋳鉄製。盤面中に散りばめられた人形達の顔がユーモラスだ。（J・C・ボドー氏蔵）

自動機械、人間の力に頼らずひとりでに動くものを作ることは、電気が生まれる前の世界にとって一つの大きな夢とロマンだった。欧米の「チャンスマシン」は、その内部に使われたカム（軸の回転を種々な運動に変換する仕掛け）、レバー、円盤、ねじ、歯車などの精巧なメカニズムによって成り立つ。それらの機械仕掛けのルーツを探っていくと、ヨーロッパ中世の機械時計、アラビアの自動庭園などを経て、約2000年前のギリシア人の天才アイデアマン・ヘロンまで遡る。自動販売機の元祖「自動聖水装置」の発明者として知られるこの才人は、世界最初の自動ドア「神殿の自動扉」を考案した。この仕組みは祭壇に点火すると神殿が開き、火を消すと自然に閉じる。火の点滅によって密閉した器の空気が膨張、収縮し、それによって水が移動し、そのバランスで扉の支軸が回転するという仕掛けで、それ以降自動機械装置のゆったりした歩みが始まる。

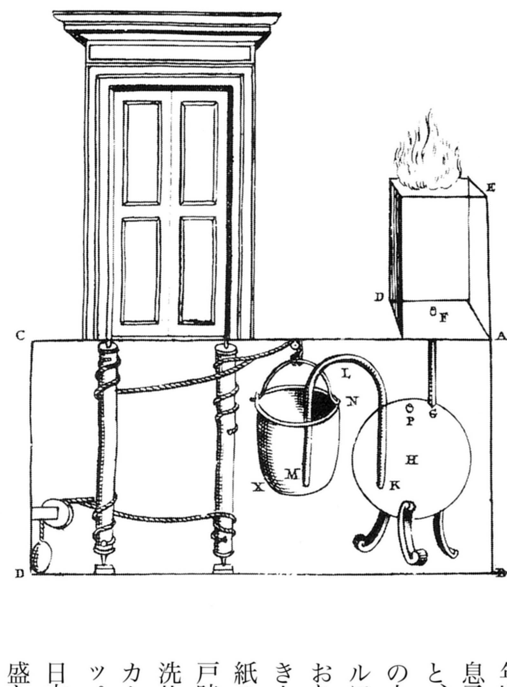
また千夜一夜物語で有名な中世アラビアは高い科学技術をもっていた。当時のバグダッドの教主達は、機械仕掛けの鳥や人形が現われる庭園を作り、大臣達は人工少女のコレクションを自慢話にしていたという。14世紀に入るとヨーロッパの中世都市では市庁舎や教会の塔に大掛かりな機械時計が備え付けられた。時計からは鐘撞きの人の代わりに自動人形が飛び出し鐘を打った。自動装置に賭ける人間の情熱は、産業革命前夜のヨーロッパでさらに盛り上がっていく。なかでも1773



***LE NOTRE*（我々の）**
左から2番目の機械ＵＳＡ製、1905年頃（70センチ×47センチ×19センチ）。ルーレットマシンの一種。カイエ兄弟株式会社は、面白いアイデアを考え付いた。彼らは回転する円盤を背後に置き、すべての動くメカニズムがガラスのドアからたやすく覗ける仕組み。このフランス語のネーミングは、フランス市場向けに考えられたが、不幸にもこの名は文法的には正確ではない。（Ｊ・Ｃ・ボドー氏蔵）



自動人形芝居
19世紀末頃。この機械はジャン・ポール・ファバン氏のコレクションの一部。ヨーロッパで流行したアールフォラン（移動遊園地）に置かれた娯楽の一つ。ぜんまいを使い、人形が踊りだすと同時にラッパがメロディーを奏でる。淡い色彩が美しい。



ヘロンの「神殿の自動扉」。右上の聖火台に火が点されると、左上の扉は自動的に開くというもの。世界初のオートメーションシステムと言っていい（河出書房新社／「からくり」より）。

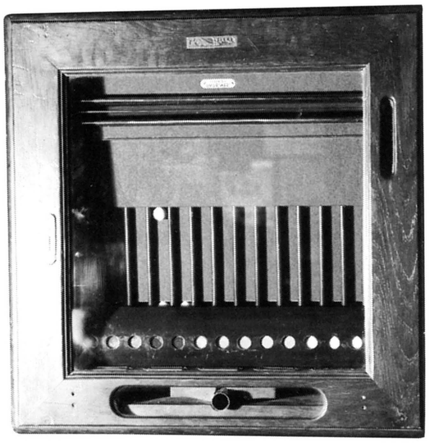
年頃、スイスのピエール・ジャケ・ドロスが息子と共に作った筆写人形はゼンマイ仕掛けと、歯車で字や絵を書く精巧なもので、当時の人々を驚かせた。この人形は背丈1メートルほどの可愛らしい少年で、机の前に座っており右手にペンを握っている。ゼンマイを巻き上げると、右手のペンをインク壷に入れ、紙の上で字や絵を書き始めるというもの。江戸時代の日本もこうした「からくり」技術の洗礼を受けた。ゼンマイ、歯車、クランク、カムを組み合わせた複雑な機械時計はヨーロッパから16世紀に流入すると、やがてそれは日本独自の和時計になり、江戸の技術者の旺盛なエネルギーは新たなからくり人形を生みだした。1796年に出版された「機巧図集」（からくりずえ）という一冊の書には、当時のからくり技術の詳細な内容が記されている。その中のひとつの「茶運び人形」においては、その仕組みが図解された。主人が人形のささげ持つ茶台の上に茶を入れた茶碗を置くと、人形は客の方へそろそろと歩いていく。客は茶碗を取ると、動きを止めて、客が飲み終えるまでじっとその場で待つ。客が茶台に茶碗を戻すとぐるりと向きを変え主人のところへ帰って行く。こうした驚くべき動作は現代のロボットの動きを彷彿させ興味深く、なによりも江戸時代の職人の遊び心に感心させられる。現代の技術は過去出現した「からくり」技術と比べると、効率優先、商業主義優先に走った分だけ、想像力や遊び心を失ってしまった。だが写真に見られるような20世紀の優雅なチャンスマシン達は見る人のイマジネーションを掻き立てる。当時の職人達はまだ夢やロマン、遊び心を失っていなかったのだろう。

（参考資料／河出文庫「からくり」立川昭二）

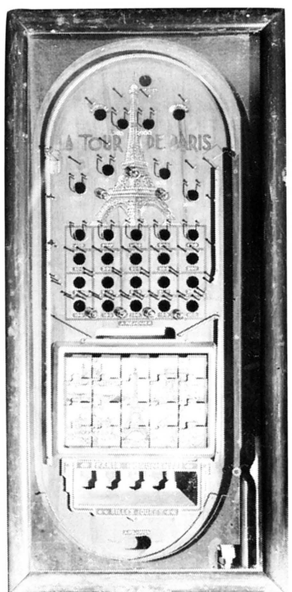
ピンボールの歴史は法規制との熾烈な戦いだった



ジャン・クロード・ボドー氏のゲーム機コレクションの一部。棚上部に注目して欲しい。いずれも手元に玉を弾くレバーがついており、ピンボールの初期のものと見られる。



***ROTUOR*（ロツワール）**
フランス製、ロツワール社。1925年頃、この機械にはスプリングは使われていない。象牙で作られた玉をわずかに傾いたボードに打ち込む。コインを入れ、ナンバーのボタンを回しボールを開放する。白はハズレ、緑はボール1個、オレンジはボール2個、ブルーは3個、赤は4個のボールを獲得できる。（J・C・ボドー氏蔵）



***LA TOUR DE PARIS*（パリへの旅）**
フランス製、ボンジーニとソプランシー製作。美しいビリヤードマシンは、アメリカのロック・オラ商会によって1933年に完成され、ジグソーの名で普及した。レバーでボールを打ち出し、当たりの穴に落とせば盤面下部に絵柄が現われる。ゲームのポイントは20の絵柄を組み立てることにより、エッフェル塔、凱旋門、オペラ座などのパリの観光地を浮上させる。玉の方向を変えるピンが使われている。3年後の機械にはボールを弾き飛ばすバンパーが開発された。（J・C・ボドー氏蔵）

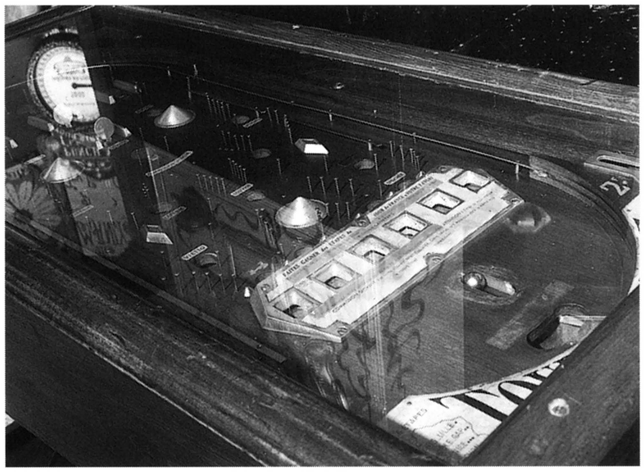
ピンボールという言葉は魅惑的な響きを持つ。現在はテレビゲームに押され、目立たなくなったが、日本でも一時はボーリング場、ゲームセンター、デパートの屋上などあらゆる場所で華やかな姿を見ることができた。パチンコ機とは、機械を横に寝かせてあること、点数がどんどん加算されていくこと、再ゲーム中心であることなどは違うが、銀色の玉をレバーで釘や障害物のある盤面上に弾く遊びという点において類似点も多い。アメリカで大きな発展を経たピンボール機は、一時は現金を獲得する「ギャンブルマシン」として流行した時代があった。ピンボール機のルーツはギリシア軍が古代都市トロイを包囲した時、兵隊が退屈さから逃れるために、丘に作られ



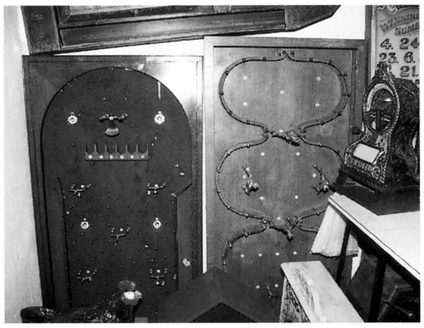
1889年の博覧会の時に造られた機械の大展示場。当時、「鉄の芸術の驚くべき大胆さ」と言われたエッフェル塔も見える。



パリの町には無数のカフェーがある。人種を超えた人々のコミュニケーションの場となっている。



木製ピンボール機、フランス製。釘や障害物が巧妙に配置されている。現代のピンボールとほぼ同じ。(J・C・ボドー氏蔵)



19世紀に作られたピンボールの源流となった機械達。バガデルともいわれる。サイズは大きく人間の背丈とほどある。(J・C・ボドー氏蔵)

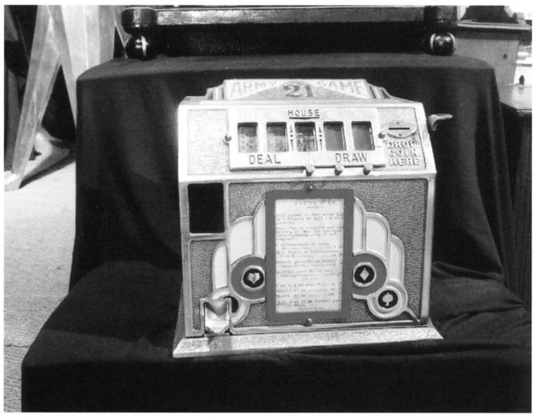
た穴に小石を転がして入れたのが最初と言われている。現在のピンボールの原点は、アメリカで19世紀に流行った「バガデル」といわれる。これは現在のビリヤードに似たゲームで、丸い玉を木製のキューで突き、点数を表示した穴に入れるもの。20世紀に入りアメリカは第一次世界大戦後の好景気の影響もあり、大都市にはラジオ、自動車など消費財が溢れ、スポーツ、ジャズ、ダンスなど娯楽が増えた。こうした状況の中で、「バガデル」も娯楽マシンとして発展し、多くの機械メーカーが生まれ、ピンボール産業の基礎が生まれていく。1933年バリー社はギャンブルを目的としたペイアウト式の機械を開発した。獲得したスコアに基づいてコインを払い出すシステムだ。だがこの製作によってピンボールメーカーは大きな打撃を受ける。ピンボールもスロットマシン同様のギャンブルマシンとして行政側は非難するようになったのだ。やがてピンボールを禁止したり、制限したりする法律が各地で制定されはじめ、ペイアウト式のマシンが禁止されたところでは、フリープレイや、現金や商品と交換できるチケット発券装置を備えたチケットベンダーというマシンで法律に対処した。30年代に入ると点数表示のパネルに代表されるような、電気テクノロジーがピンボール機を飾った。一方で法規制は益々厳しくなる。ニューヨーク市では新聞誌上でペイアウト式のピンボール、競馬ゲーム、スロットマシンなどの「ギャンブル機」をボイコットしようというキャンペーンが行われた。ニューヨーク市長フィオレオ・ラガディアはピンボール排斥キャンペーンに積極的に参加し、市長がハンマーでピンボールを壊している写真が各新聞誌上を飾った。また家庭裁判所の判事は「ピンボールはギャンブルのチャンスを与えるから、子供達は非行に走るのだ」というコメントを発表した。第二次世界大戦が始まると、さらに厳しい統制の時代が到来する。戦場では鉄やボールベアリングを必要としたため、1942年に娯楽用マシンの100%が禁止され、こうした状態は終戦まで続いた。1960年代に入ると、法規制も緩和、ピンボールの人気も回復、日本やヨーロッパなどアメリカ以外の国に輸出されるようになった。こうしてみるとパチンコの親戚とも言えるピンボール機も、チャンスマシンやパチンコ機同様、世間から賭博機械の一種として「子供達を非行に走らせる」など白い目で見られ、行政や法規制と戦ってきた点で似ている。現在はビデオゲームなどに押されているとはいえ、アートとしての価値、粋なデザインと音楽、自在なテクニックを操る楽しみを持つピンボールが街から消え去ることはないだろう。ちなみに現在のパリでも、ゲームセンター、カフェーの片隅で、ピンボールに興ずる若者達の姿が日常茶飯事に見られる。(参考図書・ピンボールグラフィティ/日本ソフトバンク)

厳しい法規制の波がチャンスマシンを襲った

換金行為が存在するパチンコは、風営法の枠の中で「行政」指導の強い影響を受けた。フランスのチャンスマシンも同様な規制を受け絶滅した。こうした背景の裏にはギャンブルに対する為政者の警戒感と、庶民が抱く賭博行為への微かな反俗意識こそが、それを可能にしたともいえた。



TURA BELL
1933年ドイツ、ツーラというのは製造者の名前。現在のスロットマシンの形である。



ARMY GAME（軍隊ゲーム）
5つの扉の絵柄を揃える。

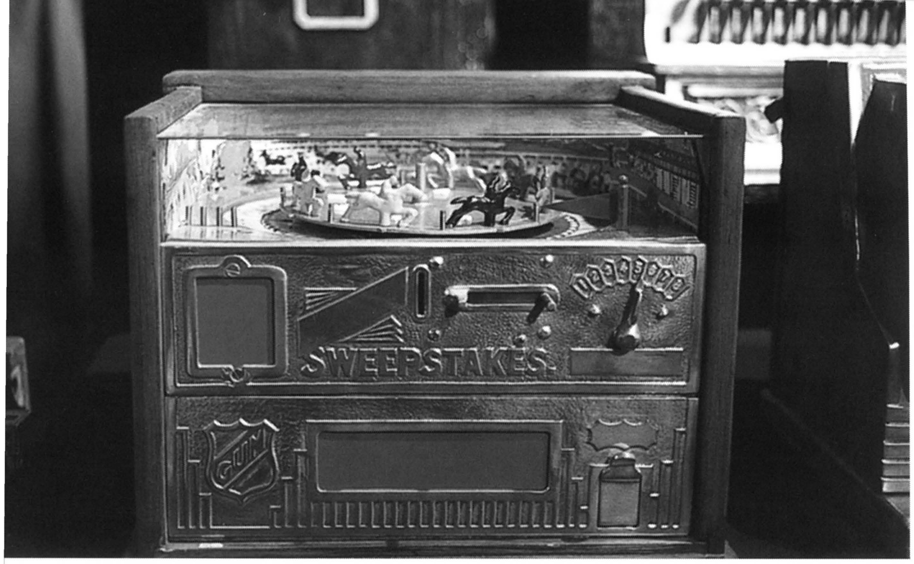


GRAND PRIZE
1930年。中央の機械。カイエ兄弟が製作したが4つのリールがあるのが特徴。

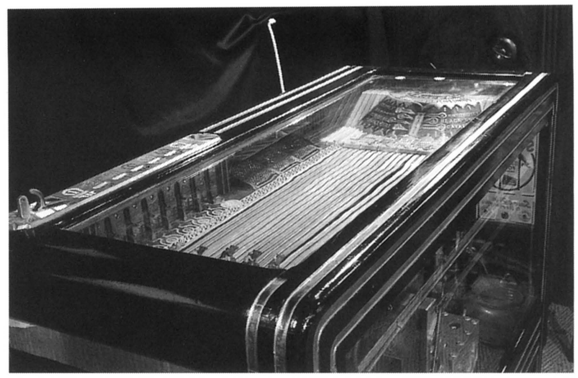
気品がある古いチャンスマシン達は、不運な星の下で生まれた。欧米の多くの国で、現金を介在させるゲームをコントロールする法規制の網が敷かれたからだ。法の圧力の歴史は古い。フランスでは1781年、ベルサイユでルイ16世によってゲームを禁ずる布告が国内に出された。それに加え後は平等の勝利のチャンスを与えないゲームを禁じた。また共和国の名前で国民会議はすべてのロッテリア（富くじ）の中止を命令した。

フランスにおけるオートマチックゲーム（チャンスマシン）産業は1890年前後に始まった。1902年、パリ知事は20、30サンチームの飲み物と交換できるトークン（代用コイン）を提供する機械を許可する通達を出した（現金を払いだす機械は禁止されている）。1906年7月19日、司法省は飲食物と交換できるトークンを払い出す機械を許可する。だが同時にチャンスマシン産業は賭博に接近するという矛盾も抱えることになる。

フランスのクレメンソー大統領は1909年6月チャンスマシンを救う通達を出した。「機械が使われる同一建物内で消費される30サンチーム以下の価値を持つコインを、払い出す機械のみ許可を出す」



***SWEEP STAKES*（賭金独占競馬の意味）**
円盤の上を色彩豊かな競走馬が回転する。



これも競馬を模したゲーム。上からガラスケースで勝敗の結果を確認できる。フランスでは競馬が盛んだ。



写真はブソーのルーレット。最盛期には12万台の機械が使用され、経営者は一台につき年間10フランの税金を収めた。

というもので、その後営業はエスカレートし、投入口には代用コインではなく現金硬貨が使われるようになった。これによって店の所得はうなぎ登りとなり、１９１０年からマシン一台につき年間10フランの税金がかけられるようになった。けれどもこの税金は計１２０万フランの金貨をもたらした。１９１１年には公式に認められたものだけで12万台の機械が国内で使われたという。

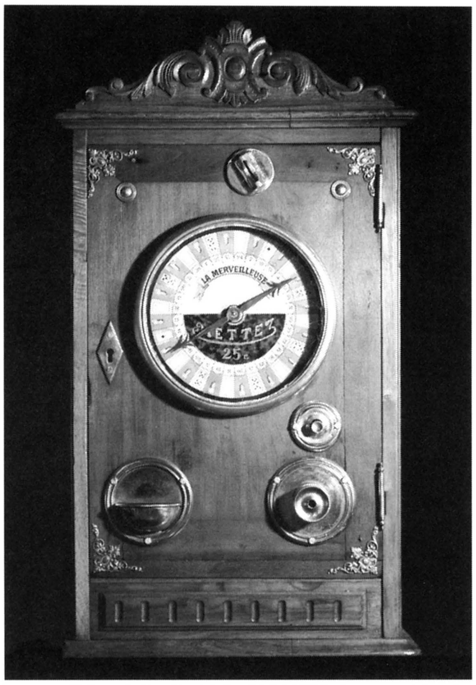
　だがこうした政府の姿勢は不鮮明な印象を与えた。チャンスマシンを置くバー経営者は、法の抜け道を探すと同時に、機械の全面的禁止の影に脅えた。法から逸脱した経営が目立つようになると、政府は１９３７年、８月31日に法の大ナタを下す。国内であらゆる種類のチャンスマシンの禁止が行われたのだ。この動きは、多くのヨーロッパの西側の国家がコインを介在するギャンブリングマシンをあからさまに禁止するという、国際的な反ギャンブルの波の影響を受けている（ジャン・クロード・ボドー／ヨーロッパとアメリカのスロットマシンの歴史より）。こうした法規制のあからさまな影響を受けたのはアメリカのピンボール産業も同じである。また日本のパチンコ産業が風営法の支配下で、店や機械メーカーが、その規制で行われ、変更される度に一喜一憂したのにも似ている。

　１９３０年代のニューヨークではコインの払戻システムを持つピンボール、競馬ゲーム、スロットマシン等に対するボイコットキャンペーンが始まった。これらは賭博機であり、「青少年のモラルを低下させ犯罪の基礎になる」という非難が沸き上がった。ニューヨーク市長が先頭にたって、ハンマーで機械を打ち壊している写真が新聞のトップを飾ったのは日本の真珠湾攻撃の数日後である。

チャンスマシンの開発者達①
ピエール・ブソー
チャンスマシンの偉大なパイオニア



MEPHIST（悪魔）
フランス、約1920年頃ブソー作。（75センチ×62センチ×20センチ。）全体が美しく彩色されている。メフィストという名は、悪魔（メフィスト）の招きで、むこうみずなギャンブルに加わるファンの心理を現しているのではなかろうか。



LA MERVEILLEUSE（不可思議）
フランス製、1905年頃ブソー氏作。（66センチ×38センチ×14センチ。）メカニズムは独創的で正確、絵柄はトランプのカードとワインが使われていた。



ROULETTE SERPENT
（ヘビのルーレット）
フランス製、ブソー作（推定）。1950年頃、前面のドア部分は木ではなく鉄と真鍮が使われている。

１９５８年３月26日は世界中のチャンスマシンと、その関係者にとっては哀悼の日だった。その日、数多くの斬新なチャンスマシンを開発し続けたピエール・ブソー氏（Pierre Bussoz）が亡くなった。彼の人生はウォールマシン、ルーレットマシン、スロットマシン、自動音楽演奏機など、無数の機械のアイデアを考案することに献身的に捧げられた。

１８７２年５月24日生まれのピエール・ブソーは子供が７、８人いる大家族の一員として生まれた。14歳でパリへと向かった。一時アルジェリアに滞在した後、商売を始めた。チャンスマシンを売り出す仕事である。機械が動かなくなるのではないかと思いこの機械が最初カフェーに置かれたとき、発明者はとても不安でいたたまれず、実際にカフェーの



LA BELOTE MONACO
（ブロット　モナコ）
フランス、1922年ブソー作、（73センチ×48センチ×21センチ）装飾はアールヌーボー様式の影響を受けている。絵柄には白、黒、赤の異なったさいころが使われ、当たりの色を決めそれに金額を賭けるものと思われる。BELOTEはトランプ遊びの一種。



***BUSSOPHONE*（ブソフォーン）**
写真中央の茶色の機械。フランス製、1921年ブソー作。（160センチ×90センチ×70センチ）完全な自動装置を使用。右に付いたダイヤルは20種類のレコードから選ぶためのもの。25サンチームコインを投入、金属のハンドルを回す。レコードはターンテーブルの上に滑り出す。機械の上部の箱を通して音楽が聞かれる。この機械には電気は使われていない。

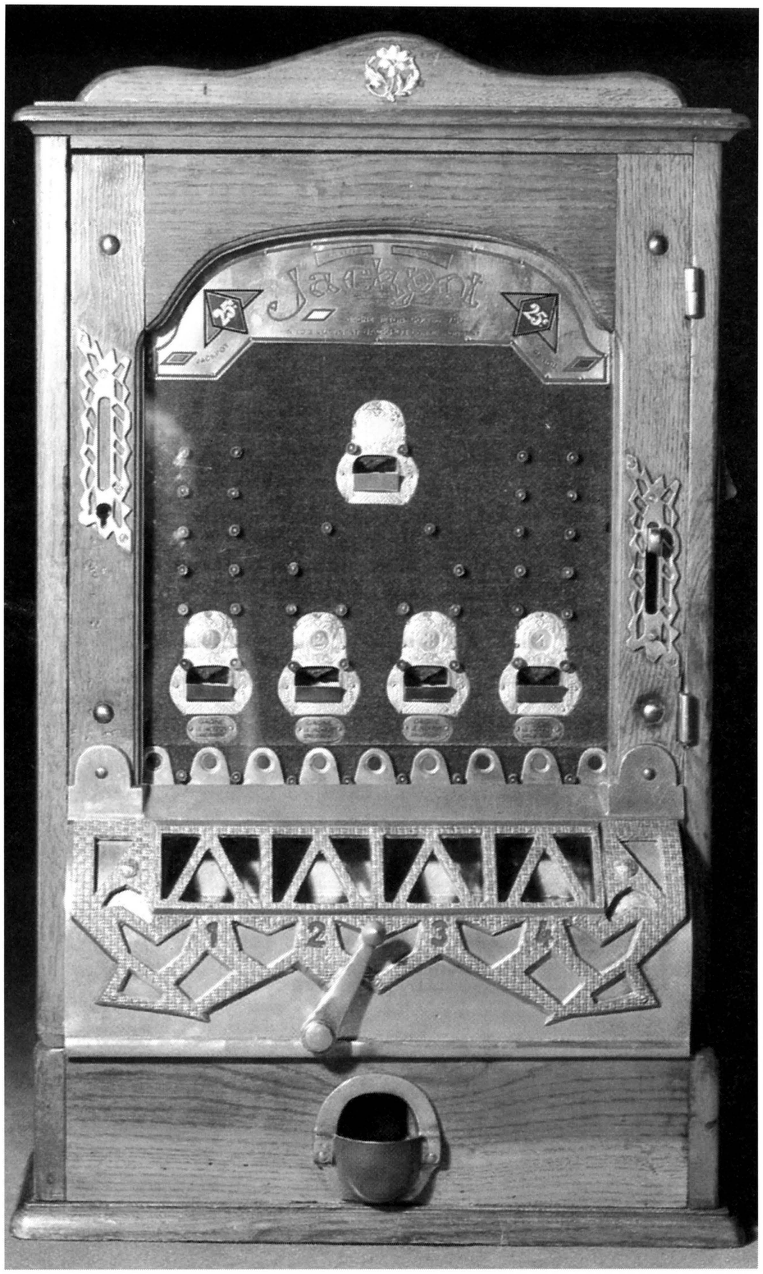
ギャルソン（ボーイ）が彼のところに来てマシンが動かないと伝えた。ブソーが急いで点検したところ、その原因が、大勢の遊び客によって驚異的なスピードで蓄積された数えきれない量のコインのためということに気づき、安堵すると共に成果に満足した。この大成功がブソーをチャンスマシンの製造に駆り立てる原動力になった。

１９００年初めてのルーレットマシンを彼は売り出した。それはLa Favoritc（お気に入り）、Le Distributeur（自動販売機）、La Merveilleuse（伊達女）、L.Entraineur（コーチ）、Le Petic Casino（小さなカジノ）と呼ばれるルーレットのシリーズであった。

常に進歩的で斬新なアイデアを捜し求めるブソーは１９２０年に、初めての自動音楽演奏機「ブソフォン」を発明した。これは超モダンなジュークボックスの祖先に当たり、しっかりと録音され、リスナーにきれいな音を提供した。ブソーはブソーフォンの特許を世界中で取り、アメリカでのライセンス製作をシカゴのWarlitzer社に売った。このフランスの発明の天才はアメリカの産業力の曙に気づいていたのだ。彼は常にチャンスマシンの製造と開発に熱中した。彼の仕事は多くのチャンスマシン産業に携わる経営者、修理工、製造業者、労働者、輸入業者とその家族達の生活を支えた。仕事に対する彼の好みは他のことに夢中になる妨げにはならなかった。教養のある彼は絵画や音楽を愛し、演劇のファンであった。善人で社会的地位のある彼は得た利益の一部を放棄して労働者に分けた。４８００台のチャンスマシンを開発し、80人以上の従業員を抱えていたブソーは、偉大な開発者であり、この業界の開拓者であった。

(資料提供P・ボードリ氏)

釘のマジックが創る眩暈と、眩惑の世界

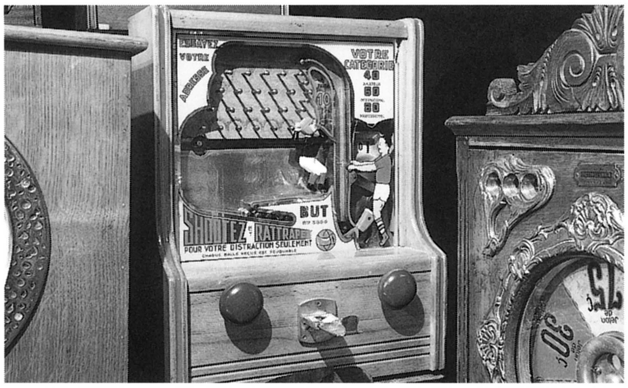


JACPOT（ジャックポット）
イギリス製、1930年製作（83×51×19センチ）。ジャックポットは大当たりの意味。盤面中央と、盤面下部に入賞口がある。

軌道修正をしない人生はない。プレイヤーが釘のある盤面に惹かれるのは短時間の中で、弾きだされた玉やコインが釘や障害物と衝突を繰り返すことによって、前後左右に跳ね飛ばされ、あるものはハズレとなりゲームを終える。そうした繰り返しが人生の起承転結を凝縮しているように見えるからではなかろうか。パチンコやここに見るチャンスマシンに限らず釘を埋め込んであるゲーム機は多い。コリントゲームやピンボールマシンもその中の一つだ。1900年以降のヨーロッパにも釘がもたらす動きの面白さを取り入れた立型の機械が数多く出現し、遊びに深さとバラエティさを加えている。

このシリーズで何回も述べたように、チャンスマシンのルーツとなる、記録に残された最も古い機械は、今から20世紀前の天才アレキサンドリアのヘロンが考案したものであろう。数種類の機械を複雑で精巧な方法で結び合わせたものだった。共通することは機械が回転しようが玉が落下しようが生産性は全くない。こうしたマシンの持つ非生産性は20世紀のチャンスマシンやパチンコに受け継がれていく。そこで行なわれるすべてのゲームは、時間、技術、現金を純粋に消費する手段であり、労働とは正反対の行為である。富を産み出す究極の社会としての資本主義社会が進行していた欧米で、享楽だけを目的としたチャンスマシンが流行した事は興味深い。人間だれしも息抜きが必要というわけだ。

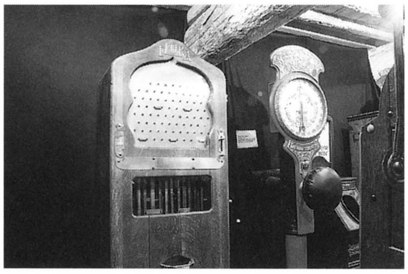
写真を見て頂ければわかるようにこのページでは釘を使った機械を特集。この釘の存在はゲームの持つ面白さを倍化し、勝負が決定するまでのプロセスを複雑にするための大きな役割を果たしている。フランスの代表的社会学者ロジェ・カイヨワは遊びを「アゴン」



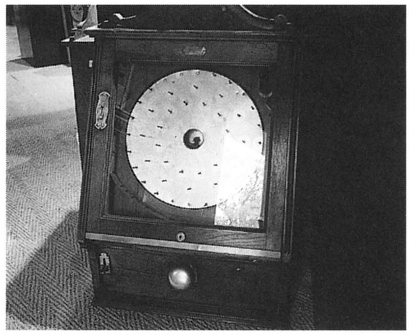
シュートの感覚でボールを盤面に打ち込む。



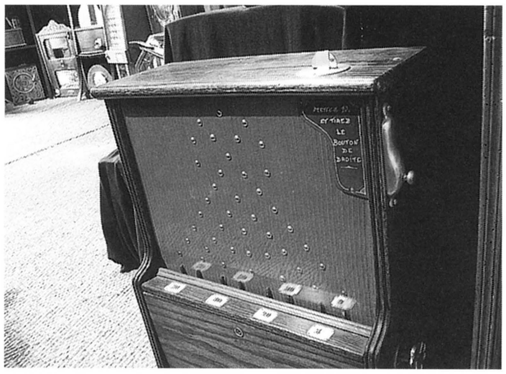
この機械の形状は、アレパチに似ている。遊び方は不明。



「フローラ」
（花）という名の機械、なめらかなラインの形状を持つ。



BULL DOG
イギリス製。1919年頃（72×52×32センチ）。この機械はレバー操作することによって金属製の釘が付いた円盤を操ることが可能。ゲームは盤面に落としたボールが、釘の間を通して中央のブルドックの絵柄のついた穴に入れば成功。やはり台に傾斜が付いている。



***LITTLE DREAM*（小さな夢）**
アメリカ製。カイエ作。1910年（54×35×24センチ）。この機械はチャンスマシンがたどった技術的発展の一里塚である。傾斜がつけられており、もしプレイヤーがコインを好きな方向に落とすために機械を揺さぶってとしても、おもりによって、当たりの穴に入るのを防ぐしくみが使われている。

（試合）「アレア」（賭け）「ミミクリ」（模倣）「イリンクス」（渦巻）の4種類に分けた。このなかで釘が与える効果は「イリンクス」に相当するだろう。本来は重力に添って落ちていくはずの玉やコインを上下左右に弾き飛ばす力を持つ釘の存在は、運とスピードとスリルを求めるファンにはたまらない魅力となった。カイヨワは次のように述べる。「遊びの最後の種類に含まれるのは眩暈の追求にもとづく諸々の遊びである。それらは一時的に知覚の安定を破壊し、明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態に陥れようとするものである。すべての場合において一種の痙攣、失神状態、あるいは茫然自失に達することが問題なのである。それらは、有無を言わせず乱暴に現実を消滅させてしまう」

無数のパチンコ玉が盤面に発射され、ゲージ・飾り、障害物を跳ね返りながらチャッカーや役物やチューリップに吸い込まれる過程を見れば、繰り返しにより日常感覚が崩壊していく感覚がわかるだろう。現代のパチンコファンもまた眩暈を欲しているのだ。

「少年時代の独楽遊び、滑走、メリーゴーランド、ブランコを卒業した大人は酔いとダンスの効力を享受する。これらのダンスには、社会的な軽さの影に重い意味を秘めている。ワルツの回転から、気違いじみた熱狂的、痙攣的な多くの身振りにいたるまで様々なものがある。スキーやオートバイやオープンカーで感じられるような猛スピードによって誘発される酔い心地からも、同系列の楽しみが出てくる。成人の器官をしびれさせてしまうほどの激しさと凶暴性をこの種の感覚に与えるためには、強力な機械類の発明が必要だった。だから眩暈が現実の遊びの一範疇を形成するには、多くの場合産業時代の到来を待たねばならなかったとしても驚くにはあたらない。眩暈はそれ以降縁日の広場や遊園地に据え付けられた幾千の恐るべき機械装置によって、貪婪な群衆に分け与えているのだ」（ロジェ・カイヨワ／『遊びと人間』）

偶然性に賭けと遊びの要素を結合させたチャンスマシン。レバー、ギアー、アクセル、カムなどを備えていることで機械であることを証明しているものの、消費以外は何ら有益なものを産み出さないチャンスマシンは、ルーレット、宝くじ、丁半博打などが備える偶然性の要素とギャンブル性の度合いを強めながら発展し消え去っていく。そうした中で「釘」の存在は、プレイヤーを眩暈の中に陥れ、非日常的感覚を味合わせ、ゲームに熱中させるための重要な付加価値だったに違いない。チャンスマシンだけでなく、コリントゲーム、ピンボールマシンなど、多くのゲーム機には釘が使われている。遊戯者は釘にぶつかりながら右往左往する玉を見て、自分の人生にダブらせるのかもしれない。

パチスロ百年史

スロットの原点である3リールマシンの歴史
それはサンフランシスコが扉を開けた

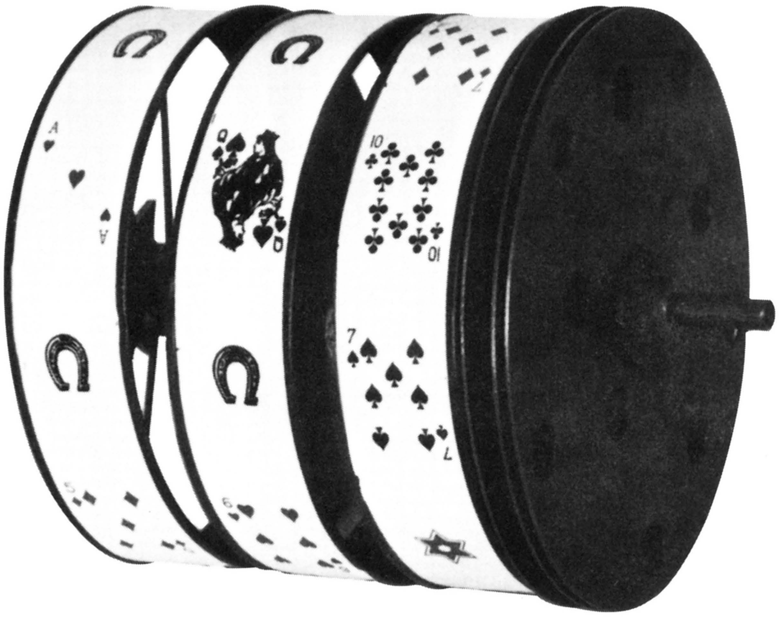


1885年にサンフランシスコに渡ったチャールズ・フェイは96年にスロット工場を建築し、99年にその後のスロットの絵柄の象徴となった初の3リールスロットマシンである『リバティベル』を開発。カジノの発展に寄与する。当時は酒場のカウンターや煙草屋の店先に置かれていた（『スロットマシンの最初の100年の歴史』／マーシャルフェイ著より）。

１８４８年、アメリカ合衆国西部のカリフォルニア山脈の西部の丘で金鉱が発見された。これはその後のゴールドラッシュの引き金となった。一攫千金の夢を抱いた冒険者たちは合衆国東部から山や砂漠を越え、ある者は遠い外国から大洋を渡り船でカリフォルニアに向かった。東部地区から渡った彼らの多くは家庭、教会、宗教の戒律などの抑圧から解放され、厳しい労働の間に娯楽を求めた。

「男たちの欲望は競馬、闘牛、ポーカーなどカードゲームなどの「賭博」行為に向けられる。今では健康な都市になったサンフランシスコの町は、19世紀から20世紀の声を聞くまで警察力をもコントロールする様々なボス達が賭博の利権を求めて支配していた。コインを投入する様々なギャンブルマシンは１８８０年から90年にかけて様々な機械メーカーによって開発され酒を提供するサロンや煙草屋のカウンターなどに置かれた。１８９３年７月10日のサンフランシスコの新聞は１５００のニッケル硬貨を使ったゲーム機があったと伝えている」（マーシャル・フェイ著「スロットマシン　最初の１００年の歴史」より）。

後にスロットマシン分野のエジソンと呼ばれるチャールズ・フェイ（１８６２－１９４



フェイが開発した初期の3リール。トランプの絵柄の他に機械の題名となったホースシュー（蹄鉄）が使われている（『スロットマシンの最初の100年の歴史』より）。



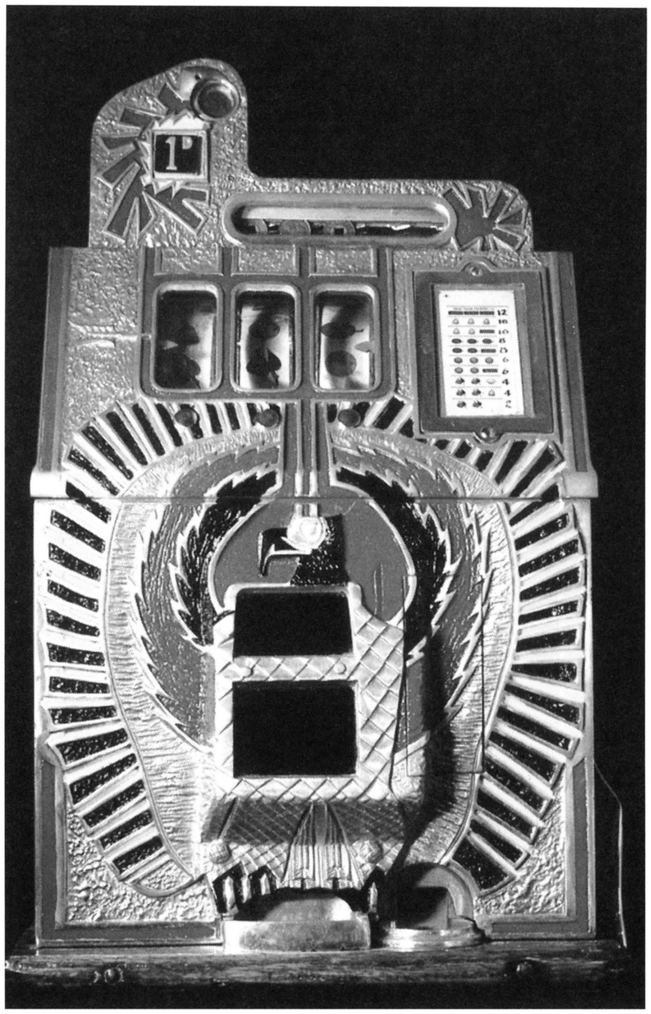
膨大なゲームマシンのコレクターであるＪ．Ｃ．ボドー氏。写真右の機械は円盤がくるくる回るルーレットマシンで止まった絵柄を当てる。この機械は1890年代にはアメリカで作られており、その後の3リールスロットマシンに影響を与えた。

４）も夢を抱いてアメリカに向かった一人だった。厳格なドイツ人教師の息子であったフェイは毛布と食料を持って家を飛び出した。彼はヨーロッパを渡り歩き英国の造船所を経て１８８５年にサンフランシスコに到着、その後彼は自動ポーカーゲーム機（Ｄｒａｗ Ｐｏｋｅｒ）など幾つかのゲーム機の開発に寝食を忘れて全精力を費やした。１８９６年、フェイはサンフランシスコに工場を開設。１８９９年に現在のスロットマトシンの先駆けとなった３つのリールが回転する「リバティベル」を完成させる。同機の本体は真鍮のフレームで補強された金属によって作られ、ガラス窓にベルが３つ揃えば最大20枚のコインの払出しがある他、ハート、ダイヤ、スペードなどの子役がある。まさに現在のパチスロ、スロットマシンの原型がここにある。彼はルーレットマシン、ダイスゲームなど無数のコインを払いだすシステムを持つ機械を発明した。

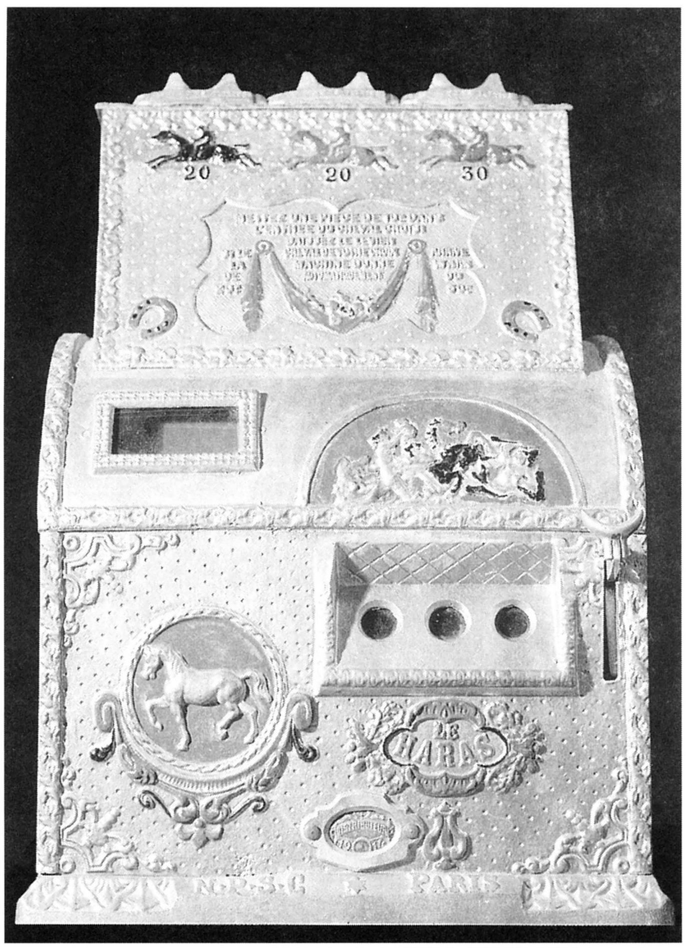
その後、度重なる厳しい法規制の波に襲われたにも関わらず第２次世界大戦の前夜の１９４０年代初頭まで、ミルズ（Ｍｉｌｌｓ）、カイエ（Ｃａｉｌｌｅ）、ジェニングス（Ｊｅｎｎｉｎｇｓ）など優秀な開発者が登場、アトランテックシティ、リノ、ラスベガスなどアメリカ各地で様々な形のスロットマシンが設置された。しかし戦争中ゲームマシンを作る工場は飛行機や戦車砲など軍需工場に姿を変え、既存のスロットは鉄のスクラップとして軍に供用するか、海上に捨てられ海の底の藻屑となった。

米軍の空襲で焼け跡と化した日本に終戦後の昭和20年代、進駐軍である米兵の上陸と一緒に生き残った米国製のスロットマシンが上陸するのは皮肉な話だ。特に戦後27年間占領化に置かれた沖縄はスロットマシンの先進地となった。沖縄の出版社である月刊沖縄社の月刊ブックレット３『スロットマシン業界の内幕』では次のように昭和20年〜30年代の米軍クラブの状況を伝えている。

「アメリカ生まれのスロットマシンは、米軍占領下のドル時代、どの米軍クラブにもあり県民に馴染みの深いものだった。特に有名だったのは那覇市の泉崎のハーバービューホテルにあった。…本来ならコインを買ってプレーすべきだが、ラスベガスと同様、硬貨別の台があって、現金でもできたから、５セントや10セント、25セントや50セントなどの硬



1931年頃作られた3リールスロットマシン。右側に表示されている当たり絵柄はすでにフルーツが使用されている。（J・C・ボード氏蔵）



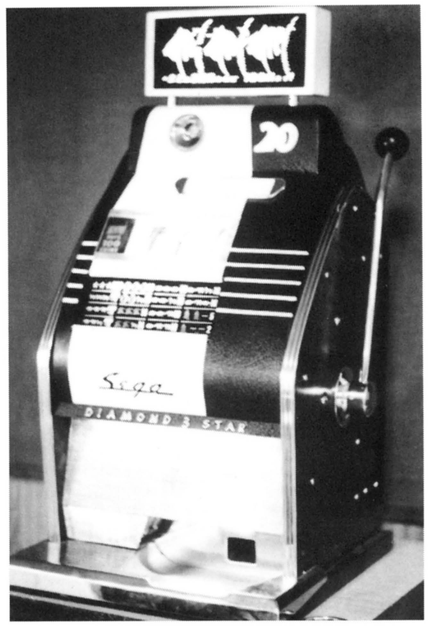
種馬飼育場『ＬＥ ＨＡＲＡＳ』と名付けられたこの機械は形状は3リールのスロットマシンに似ている。1905年に作られたものだが、遊び方は機械上部の色が違うコイン挿入口のうちの一つを選んでコインを投入。選んだ色が窓に表示された場合に当たりになると思われる。

貨を入れて遊んでいたものだった。大当たりのジャックポットともなると何１００ドル。星が５つ並ぶファイブスターで１０００ドルの大穴を当てた人もいたとかで、このスロットマシンはたいてい沖縄人が占領、ジャンジャン散在、クラブのいいカモだったものだ」

ただし沖縄の米軍クラブはアメリカ政府の情報教育部が管理し、メンバーは厳重な資格審査によって「琉米親善のため」に役割を果たす選ばれた一部の特権階級しか加入できなかったという。また『沖縄県警10年の歩み』（昭和57年10月）によると米軍払い下げの米国製スロットが「賞品を提供しない」という条件で正式に許可されたのは昭和31年12月。10年後の昭和41年２月には賞品を提供しないという規制が沖縄で有名無実化し、現実には



昭和40年、日本国内初期のスロットマシン専門店となった《オリンピア・ゲームセンター》の店内風景。同店は東京・銀座の交詢ビルに入居していた。（写真提供山田清一）



昭和40年、東京・銀座に設置された『オリンピアマシン』（写真提供山田清一）メーカーは現在アミューズメント業界大手の「セガ」。



1930年代には、アメリカではすでにカジノが全土に作られ、多彩な3リールスロットマシンが設置されていた。

賞品として現金を交付する者があったので「賞品を提供する」ことを許可条件に規則を改正したとしている。

さらに全国レベルでは東京オリンピックが開催された昭和39年に日本製オリンピアゲームマシンが発表、翌年には機械が銀座に登場し正式に営業がスタートした。当時はまだ1メダル1ラインの単純なものだった。一方でスロットマシンがゲーム市場に普及するにつれ、昭和40年代にはギャンブルとして遊ばせる店も登場するようになり、同時にゲーム賭博による換金行為が横行するようになった。刑法の賭博罪に抵触するこうした違法営業に対して警察当局は摘発に乗り出し潰れる店も登場する。こうした危機を突破するためには、スロットマシンをパチンコ機と同じ風営機として警察に認定してもらうしかない。そのためには技術介入性を機械に付加することが必要だった。許可を得るために関係者が頭を悩ましてとった施策が現在も使われているリールの回転をストップさせる押しボタンの採用だった。従来のスロットマシンと異なる日本独自の新しい機種の誕生だった。

昭和51年7月に許可された日本で最初の風営法認定機種といわれる『ジェミニ』は、3メダル5ライン方式（横3列の他に斜めのラインが存在する）を採用。それぞれの絵柄が揃えば当たりのメダルが払いだされる。7がライン上に3つ揃うと15枚のメダルが払い出された上にボーナスゲームがついた。許可のために警視庁に2年間100回以上も足を運んだという角野博光氏は次のように回顧する。

「技術的に困難な注文が出されるたびに何度やめてしまおうと思ったかしれません。今考えると本当に紆余曲折の日々でしたが、許可が下りた時は感無量でした」

日本で一番最初の風営法認定機種である『ジェミニ』（マックス製作所）は3メダル5ライン方式を採用している。「日電協20年の歩み」では第1号店は大阪府八尾市でオープンした《ミスターマックス》という専門店。当時、アップライト型風営法認可のスロットは1台当たり100万円前後と高価な機械だった。





北電子が製品化した第1号のパチスロ『モンスターパート1』。（写真提供㈱北電子）

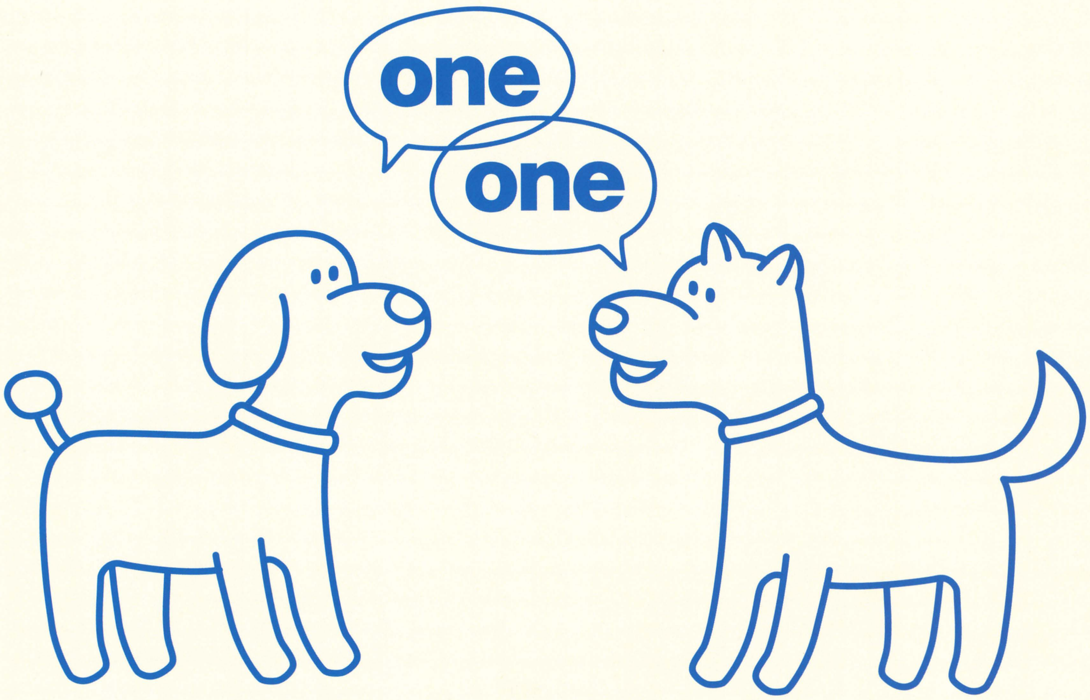


今日全ての回胴式に採用されているマイクロコンピュータを取り入れた初期のスロット。高砂電器産業製作。（「日電協20年の歩み」より）

また、それまでもデジタル電子応用のゲームマシンを開発していた高砂電器産業の濱野準一社長（当時）は、昭和52年にスロットマシンの制御部にアメリカの半導体のメーカー、フェアチャイルド社のマイクロプロセッサーを採用し現在のパチスロ遊技機の原型となった世界初のマイコン応用大型スロットマシンを開発。同年に風営法の認定を受け「スーパーライン」という名でパチンコ店に登場させた。それ以降の流れは改めて紹介したいが、パチスロの前身となるスロットマシンの歴史もパチンコ機に劣らず複雑な歴史があったことは言うまでもない。

参考資料
「SLOT MACHINES The First 100 Years」／Marshall Fey、「ARCADIA／Slot Machines of Europe&America」／Jean-Claude Baudot、月刊沖縄ブックレットNO3／月刊沖縄社、「日電協20年の歩み」「スロットマシン業界の内幕」／日本電動式遊技機工業協同組合、「沖縄県警10年の歩み」／沖縄県警、防犯関係令規集（昭和37年8月）／警察庁保安局防犯少年課


ELECO LTD.
悟
来来
RAIRAIGOKŪ
空
TM
未来的回胴機械堂々誕生
いざ天竺へ!
来来
RAIRAIGOKŪ
新感覚!!
来来タイム
搭載
孫悟空点灯で
来来タイム突入!
来来タイム中はカンタン!押し順ナビ
ランプとリールランプに従うだけ!
三蔵法師点灯で
ボーナス確定!
BB中は三蔵法師が従えるキャラクター
ランプで成立役を教えてくれるぞ!
ライライゴクウ
EXSTAGE Type-SP
ARUZE GROUP
Global Entertainment
Mizuho
HUNTER CHANCE
ハンターチャンス
K-1レバンナ B1ポスタープレゼント実施中!
www.aruze.com
応募期間
平成14年8月1日～31日



「ワン・トゥ・ワン」していますかと聞かれて
すぐに「ワン!」と答えた。

顧客から「個客」へ。お客様一人ひとりへのきめこまやかな心配りとサービスのご提供により、顧客満足度を高めていくマーケティング手法として注目されている“One to One(ワン・トゥ・ワン)戦略”。ホール様にとってはお客様こそ最大の資源。日本ゲームカードは、商品の内容とサービスを次々と改良・追加、個々のホール様の営業をバックアップしてお客様の獲得に貢献します。パチンコの、次の100年へ。IT時代をとらえた新しいお客様づくりのありかたを見つめて。日本ゲームカードにこれからもご期待ください。

PANYとなら、うまくいく。
第三者管理・第三者決済を実施する、真のプリペイドカードシステムです。

遊びを面白くする遺伝子 —— ヒトノゲーム

日本ゲームカード株式会社

〒530-0055 大阪市北区野崎町5番9号(読売大阪ビル3F)

第四章
露店から生まれた不世出の大衆娯楽

それは、戦後の豊かさとはひと味ちがう、限りなくのどかだった昔日への郷愁だろうか。
老若男女は問うまい。全国各地にいまなお連綿と残り続ける社寺門前市、露店などの賑わいへ心ときめかす日本人は数多い。
パチンコはそんな賑わいの中から生まれた不世出の大衆娯楽だった。

（この章の記述のない写真はすべて山田清一蔵）



日本への渡来は昭和初期
生い立ちは露店営業だった



季節の祭や縁日は、日本人の心に宿るくらしの一部だ。むかし、ワケもなくわらべ心を高揚させたかずかずの露店へ、忘れがたい郷愁を覚えている人々は数多い。

日本におけるパチンコの夜明けは、縁日の露店や社寺の門前町、港町のような所から始まったとされている。

だが、四季を通じてごく短期間、そうした限られた場所での移動営業を生業としたであろう人びとは、いまや亡い。さらには創業当時の記録とて業界には現存してないのである。

したがって、すべては先駆者古老達の過去への記憶による伝承に頼らざるを得なかったことも、パチンコの発祥に諸説を生む結果となった。

だが、このたび、それらにかかわった残り少ない明治っ子の記憶をたぐりよせ、貴重な聞き書きを軸に進めた検証作業のすえ、どうやらその片鱗に迫られたことだけは大きな収獲だった。

草創期周辺にまつわる伝承は、かけがえのない重要資料なのである。

そこで、すでに故人となった業界諸先達が生前中、かって筆者や活字メディアに明かしてくれた証言の中から、往時の面影を偲ぶこととする。

その（一）

パチンコは大正十年、アメリカから船員達が、うずまきなど五台を運んできたもので、遊技機は巾二尺八寸八分、高さ五尺七寸、奥行一尺、レール一寸六分、釘は二寸、玉は八分の木玉で野球式だった。それを日本で改造した（田中和一元全遊連宮城県連会長、明治31年生れ、54才歿）

その（二）

パチンコの記録といえば、シカゴから大正九年に運ばれてきた機械を、大阪鶴橋の富貴家とOM商会が改良、今日の原型を作り出した。玉を弾く音にちなんでパチパチと通称されていが、その後金沢の才田氏が、入賞口に絵を書いたものを製作して売り出し、これが好評をうけて流行した。（中川金治元全遊連石川県連会長、明治44年生れ66才歿）

その（三）

私の聞いた話では、東京の渡辺忠次郎という人が、アメリカで機械を見てきて、こちらで製作したらしい。私は当時、田中和一さんから機械を三台分けてもらい、時おり同氏と



一緒に旅回りもした。野球式の点数ゲームで、球が九個封じられていて、一回二銭の遊びだった（石川栄助元全遊連秋田県連会長、明治28年生れ、82才歿）

その（四）

昭和五年、アメリカからパチンコ台二台をおもちゃとしてもちかえった人が、宝塚温泉と大阪天王寺公園に置いたのが、関西初の登場である。これが大人気を集めているのを見て、かって鉄工所で働いていた職を活かし、私は自分でパチンコ二台を製作、同年秋、香枦園海水浴場で開業した。（小林健二郎　元兵庫県西宮遊技場組合長、明治14年生れ、80才歿＝神戸新聞所載＝）

なお、さきの昭和5年頃、露店営業ならぬ町なかでの遊技場営業で、その筋によるわが国初の営業認可をとりつけたのが、名古屋在の平野はまのだった。

左に筆者の手許にある貴重な資料の一部を紹介しよう。

「遊技場営業認可に関する件」

昭和五年二月十二日

管下各警察署長殿

愛知県警察部長

名古屋市中区西脇町九二

平野はまの

右の者、市内中区門前町四丁目、大須観音第一号に於て、遊技場営業届出たるに依り調査するに、左記の通り有之候については、何分のご指示相成度、此の段稟議候也。

一　営業者

届出人は素行善良、公安風俗を紊すおそれ無きものと認む。



二　変更構造設備
届出人は従来同所に於て遊技場を開設しておりたる処、今回種目並に方法変更せんとするものにして、別紙添付説明書の通り、別段危険と認むる点なく、公安風俗上からも支障無きものと認む。
三　許否意見
本自動遊技機は新案なるも、すでに京都市新京極通り蛸薬師上る東側町四九八に於ける五条警察署の許可、及び大阪市北区信保町一ノ四に於ける大阪府天満警察署の営業許可相成りおるものにつき、当署に於ても認可の意見に有之候。
四　愛知県警察部長より管下各署長へ
昭和五年二月稟議にかかる平野はまの届、遊技場営業認可の件、その意見の通り。
但し、一定の場所以外に於て営業せしむべからず。

世の風俗営業は、いまも昔も西高東低といわれている。パチンコ営業によせる行政側の許認可判断もそれに倣い風俗先進県の京都、大阪に次ぐ愛知の名古屋が三番手であったのも面白い。

それにしても、許認可文言にうかがう大時代な行政意識は今も昔も変りは無い。

その（五）

昭和九年、長野の吉田という所にね、テキヤの親分がいて、これがネ頭がいいんだ―悪いほうに使っちゃうんだけど。この人、警察署長の所へ行って、「いつもご苦労様です。これはすこしばかりのもんですが、寄付をさせて下さい」って申しでて、「ちょっとお願いがありまして…最近、あちこちにパチンコってもんができてきたけど、長野では真っ先



パチンコ台の上に張られたのれん風景も今は昔。時おり、のれんから顔を覗かせる裏まわり娘との応酬も、ファンには息抜きのひとときだった。

にワシがやろうと思うんですが！」って言ってネ。そしたら、署長が「うーん、そうか。そうならまァ、やって見ろ」って許可が下り、吉田のお宮さんのそばで10台かそこいらで店を始めたんだ。歳田式の台でネ。これが長野で最初のパチンコだね。私はその頃、木炭の商売をしていて、営業で長野市へ出たんです。その頃、長野市ではもう、2〜3軒のパチンコ店が出来ていてね。或る日、仲間がねパチンコって面白いもンができたから行かねえかって誘うんですよ。「こりゃ面白いもんだ。めったやってればこれが随分ふえて、金もだいぶ儲かるンだ」なんて言うもんだから、そりゃ出たらの話だろ。おれはそんな所にゃいかねぇよってね。でも、あんまり、何回もさそいにくるもんだから、それじゃ義理で行ってみるかってことになってね。行ってみたら、たいそう客が入ってて、随分と好きな衆がいるもんだなァって思いましたよ。それで自分もやってみたら、「見ろ、ほらみんなへえっちまったじゃねぇか」って調子でね。

そりゃ、パチンコっていいもんだと思いましたよ。それは、この商売は前金だから、ほかの商売みたいに売ったあとで集金する苦労がなくていいやってんで、こちらの商売に入ったんですヨ。

これは長野在住の小山仲治翁が昭和12年、上田市で日の出パチンコを開業するまでのいきさつである。又、あっさりと許可がおりてしまうあたりに、いかにものどかな時代の雰囲気がうかがえる。

小山翁は、店を開くといっても、限られた資金でのやりくり故、自らが古い商売を廃業、床を張り直し、12台のパチンコ機を据えつけ、「日の出パチンコ」を作りあげたという。開店した日の出パチンコの営業時間は警察の許可が朝7時から夜の12時までと言われていたそうだ。

また、小山翁は生前、開店当時の状況をこうも語っていた。

「とにかくお客さんがどんどんきて儲かったですヨ。朝はもう7時にネ、寝てると表でお客さんがドンドン戸を叩いて、起きろ、起きろってね。店を開けても12台しかパチンコの台がないでしょ。すぐにいっぱいになっちゃって。待ってる客は、台が空けば直ぐ『今度は俺だゾ！』なんてケンカごしで順番を争ってるンだから！。夜は12時になっても帰らねえだ。それで警察の人がきて、『小山さん、小山さん、いま何時だと思いますか！』って。12時すぎなんだヨ。そこで、すぐ止めさせますからって、よく謝りましたヨ。

春頃だね、畑に種をまきにいく途中で、鍬かついで、そのまんまやっちゃう人もいてネ。そうすると友達がきて、また突っかかっちゃって、とうとう種まきにもいけなくなっちゃうなんて笑い話もあってねぇ！」

因みに、小山翁から聞いた当時の同店の様子を紹介しよう。

まずは同店の入口戸を開け、のれんをくぐると、左右、正面の壁にズラリ12台のメダル台が並ぶ。正面の右端には、ちょうど映画館の切符売り場みたいな両替所がある。中央には2畳ほどのゴザを敷いた縁台がある。その上に置かれた火鉢では、やかんのお湯が沸きたぎっている、という按配だ。店には小山さん発案の床暖房が埋め込まれお客さんを足下から暖める仕組みとなっている。

お客はまず両替にいってお金をメダルに変える。メダル一枚が一銭（十銭まとめて買うと一枚サービス）。これは、当時のさまざま



祖父の遺業を受け継ぐ小山敦子さん。



県道沿いに佇む瀟洒な建物は、3代の歴史をつなぐ小山社長会心の夢工房YAHHO南長野店。

な値段からみて、一銭は、現在の20円といったところだろうか。メダル一枚（玉一発）20円は、安いか、高いか?と難しいところだが、とにかく今のように玉を借りるのではなく、メダルを買うのである。替えたメダルをパチンコ台に入れると、一枚で一個の玉が出てくる。それを弾くワケである。いまのような連射ではないから、正に一球入魂の勝負である。したがって、その道の達人は、玉が何度も発射点に戻るのを厭わず、徐々にバネを弾いて、当たりをつけたところで勝負に出るワケだ。

こうして運よく入賞して獲得できるのはメダル二枚。たしかに時代を感じさせる悠長さではあるが、味わいの深さは格別なのだろう。

メダルが溜れば、当然、景品に替えるわけだが、これはタバコ、キャラメル、チョコレートの三種類だった由。やはり、一番人気のあったのはタバコだったという。

また、当時の日の出パチンコのサービスでユニークだったのは、「お茶の時間」。毎日、10時と3時には、「皆さん、お茶の時間ですヨ!」の声を合図に、お茶と野沢菜の漬物が山と出される。中央に置かれた縁台に、集まるお客は火鉢を囲み、てんでんにお茶をすすり、漬けものを突っついて一服するのだ。



楽しいお茶ウケのひとときは、限りなくのどかだったサービス営業の原点を見る思いだ。

今からは到底、想像もつかないファンサービスの原点を彷彿させる図ではある。

だが、こうしたのどかな光景も、日ましに深まる戦時統制の波に呑み込まれていく事になった。そして、戦争の激化でやがて休業を余儀なくされた「日の出」だが、小山翁はまた、

「…終戦になってね。いよいよまたやってもいいことになって警察へ許可をとりにいってね。そしたら『許可があるものはいいってえ』そうか、それじゃわしは許可もとってるから直ぐに始められるっていうわけで、これは戦時中に廃業届を出さずに休業届だったから直ぐ許可がおりたんでねぇ!。そして、一番に店をあけたらもうお客さんがどんどんきちゃって、そりゃ面白かったですヨ!（小山仲治氏、明治34年生れ、91才歿）

こうして長野でのパチンコ事始めから約70年。ここには公営ギャンブルがない。したがって、パチンコだけが、ここの風土に見合った唯一無二の県民娯楽なのである。

「祖父の時代は、ホントにのどかだったんですよネ。でも、今はパチンコも年ごとに厳しい経営の近代化というよりはむしろ、経営によせる意識改革が強く求められています。経済不況、はげしい客離れのおり、勝ち組にのこるためにもぜひ、昔のパチンコのように、お客様がたの技術が活かされる、そんな遊べる面白い遊技機で、お客さまがたを精いっぱい満足させたいものですワ。亀は甲らににせて穴を掘ると申しますが、こうした娯楽の場を提供する私共としては、精いっぱい私どもの分に見合った経営努力で、ファン重視のサービス精神をこれからも大切に…。」

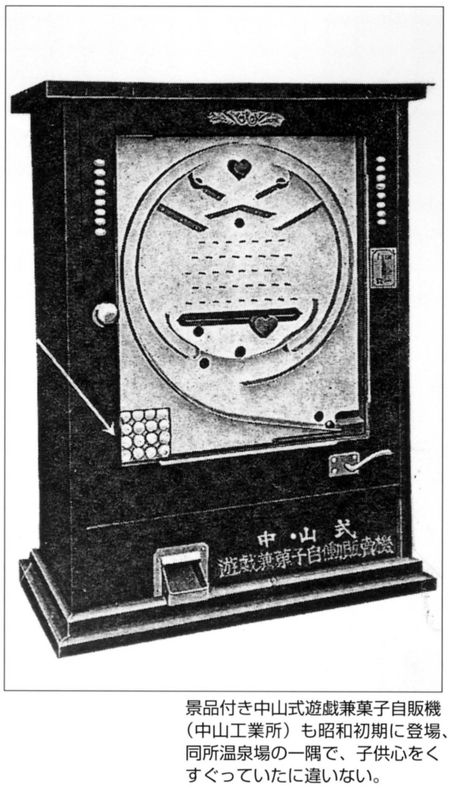
創業者小山仲治翁の遺志を新たな感性で受け継ぐ愛孫の小山敦子さん（㈲ニュー日の出社長）は、ズバリ云い切った。

パチンコ営業のはしり、一部には「宝塚遊園」開祖説も



電鉄王小林一三翁の偉業をいまにうけ継ぐ宝塚ファミリーランド。





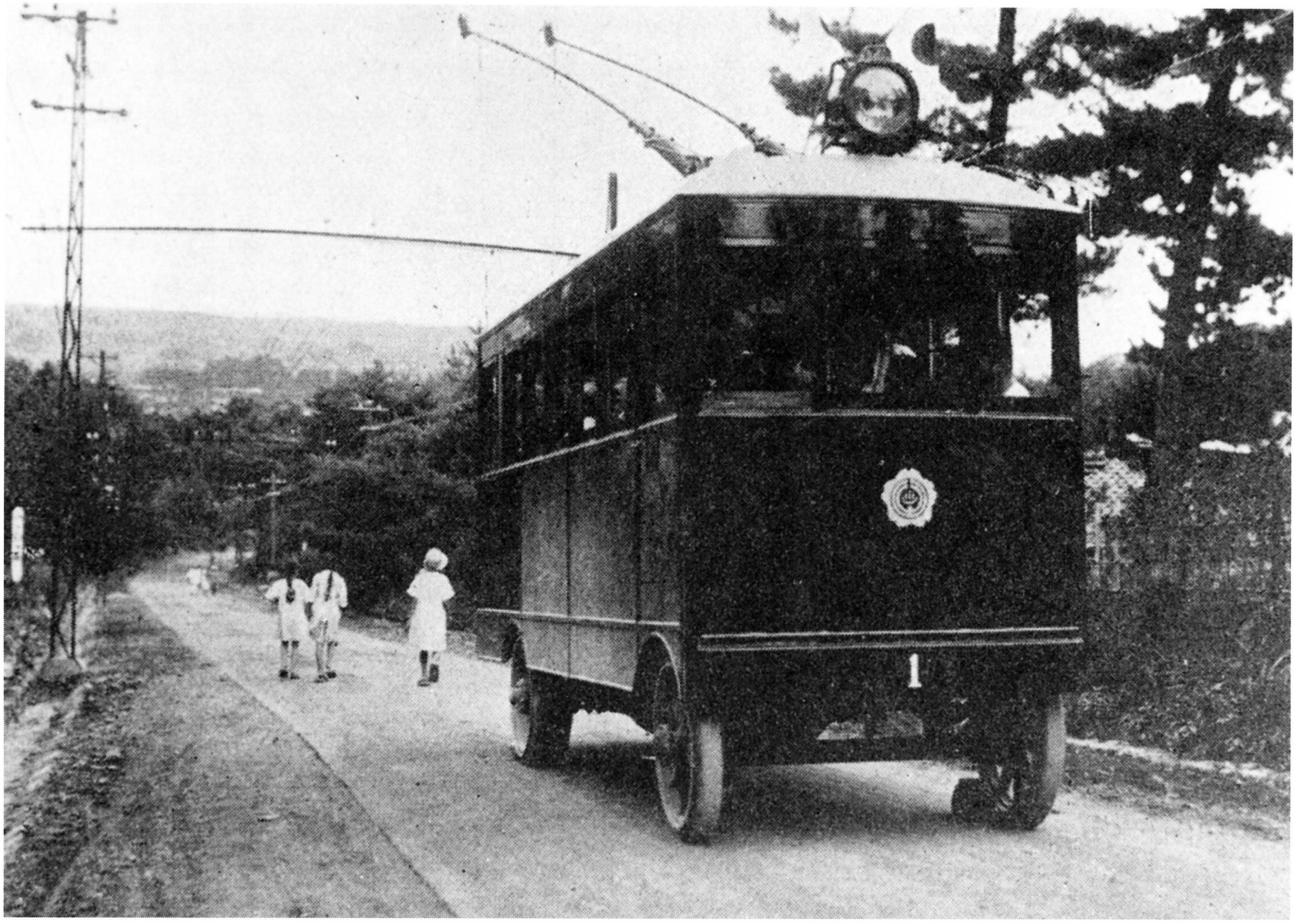
景品付き中山式遊戯兼菓子自販機（中山工業所）も昭和初期に登場、同所温泉場の一隅で、子供心をくすぐっていたに違いない。

先述の兵庫県西宮組合長小林健二郎氏の〝宝塚昭和三年説〟もあるが、宝塚遊園には、それ以前にパチンコと考えられる遊技機が登場していて、人々を楽しませていたのである。

「遊園地の文化史」（中藤保則著）によると、大正十二年一月二十二日宝塚新温泉では、劇場、パラダイス、大食堂、歌劇学校、そして娯楽設備など、大浴場を残して消失したとある。けれど翌十三年七月までに大劇場、中劇場、小劇場、食堂、ルナパークなど施設は拡充、一新されたという。そして屋内遊戯場には、力試し機、マトスコープ（のぞきめがね）、玉遊び機（パチンコ）、占い機、香水自動噴霧器などが、一〇〇坪くらいの一階の遊戯場におかれていたという。また中二階には、ドイツ製の面白い遊戯機もあったとしるされている。

なお、筆者の手許に日中事変以前のものと見られる『宝塚新温泉案内』のリーフレットのコピーがある。

それによれば、施設の全体は「新温泉」、



昭和3年、当時の宝塚新温泉へのアクセス手段としてお目見得した本邦初のトロリーバス。(写真提供共同通信)

「動物園」、「ルナパーク」、「植物園」、「宝塚文芸図書館」、「宝塚キネマ館」、「宝塚公会堂」という構成である。そして新温泉はさらに細かく、浴場、本館、劇場、パラダイス、食堂、売店と区分されている。

このうちパラダイスの遊戯施設案内が関心を惹く。

パラダイスは鉄骨・鉄筋コンクリートの三層楼で、三階は前記小劇場、二階はコドモの国及び婦人休憩室、新聞雑誌室、棋碁室、一階は遊戯室で辷り台、試力器各種、玉弾機、玉遊各種、自転車競争機、乗馬機、活動写真機内外各種、射的凾、香水凾、占凾各種、自動体重機、身長計等、無数の娯楽機械を備え、子供ばかりでなく、大人まで嬉々として帰るを忘れます。

―略―

右の玉弾機、玉遊機の構造や資料の有無について、宝塚の「遊園事務所」を訪れたが、「なにぶんにも古いことで資料もなく、その頃置いてあったと聞いている機械の構造など、いま在籍している私どもでは皆目判りません」とのことだった。

なお、宝塚新温泉の創業は明治四年(一九一一年)だ。そして、十七年後の昭和三年(一九二八年)、阪急宝塚による当時の新花敷(現ひばりが丘花屋敷)〜満願寺間を走るトロリーバス(日立製作所製)の登場は、沿線住民を驚喜させた。

これは、かねてから沿線開発を社是とする故小林一三翁(昭和三十二年歿、享年八十四才、阪急電鉄グループ創業者)の時代を先どりした、たくまぬ企業戦略の一つだった。

爾来、年を重ねて八十四年、いまは装いも新たな宝塚ファミリーランドへ脱皮、阪急王国沿線開発の象徴として全国民憩いの場となっている。

パチンコ語源考
旧樺太にもあったパチンコ



現在のサハリン市場風景（写真提供共同通信）

パチンコと呼ぶ遊技機の発祥には多くの伝聞があるが、命名者の判らないパチンコの語源にも、いろいろな謂われがあって興味をひく。しかしこれも定説がない。

行政の取扱い記事では、初期の時代は「自動球遊器」とあったが、巷間ではそうした呼称は全く使われていない。「ガチャン」とか「パチパチ」、あるいは「パッチン」などと呼ばれていたようである。

露店時代から営業していたパイオニアの一人、仙台の故田中和一氏は、「機械の裏にあて金があって、弾くたびにパチン、パチンと音を発するところから、パチンコの名が起こった」と主張する。

この語源については、前記金沢メーカーで知られてきた故中川清氏もほぼ同意見で、次のようにユニークな表現もしている。

自動球遊器などという呼称は一般的ではない。金沢の方では当初パッチンと呼んでいたが、このゲームがやがて裏日本から東北地方にも伝わると、方言まじりでパッチンコと呼ばれたものだが、いつしかそれが詰まって、パチンコと呼び慣らされるようになった。東北地方では一般に、嫁っコとか馬っコ、どじょっコなどと、身近なものにコをつけよぶような習慣があるので、パッチンにもコをつけて呼んだわけだ。呼びやすく親しみ易いから、それが愛称になってひろがったのだという事。

こういった東日本側の証言があるのに対し、呼称の根拠は西日本ではないのかと、昭和三十六年九月、神戸新聞に概要つぎのような記事が出て、関心をひろげたこともあった。

「パチンコの草分け」

西宮財務事務所で、優良納税義務者の表彰式が行われたが、受賞した人々のうち、西宮遊技場組合相談役小林健二郎さん(八十一才)は、パチンコ業の草分けの一人。小林さんの話では、昭和三年アメリカからパチンコ台二台をオモチャとして持ち帰った人が、宝塚温泉と大阪天王寺公園に置いたのが、関西初の登場という。

小林さんはその遊技の人気をみて、鉄工場で働いていた腕を生かし、パチンコ台を製作して、同年秋、香枦園海水浴場で開業したという。屋号をパチパチとしたのが、パチンコの名の起こりだろうと、問題になったこと



昭和8年（1933年）、パチンコはすでに樺太（現ロシア領サハリン）の敷香（現ロシア領ポロナイスク）にもお目見得、雪深いさい果ての地で地元ッ子らの遊び心をくすぐっていた。（写真家、影山光洋氏撮影）

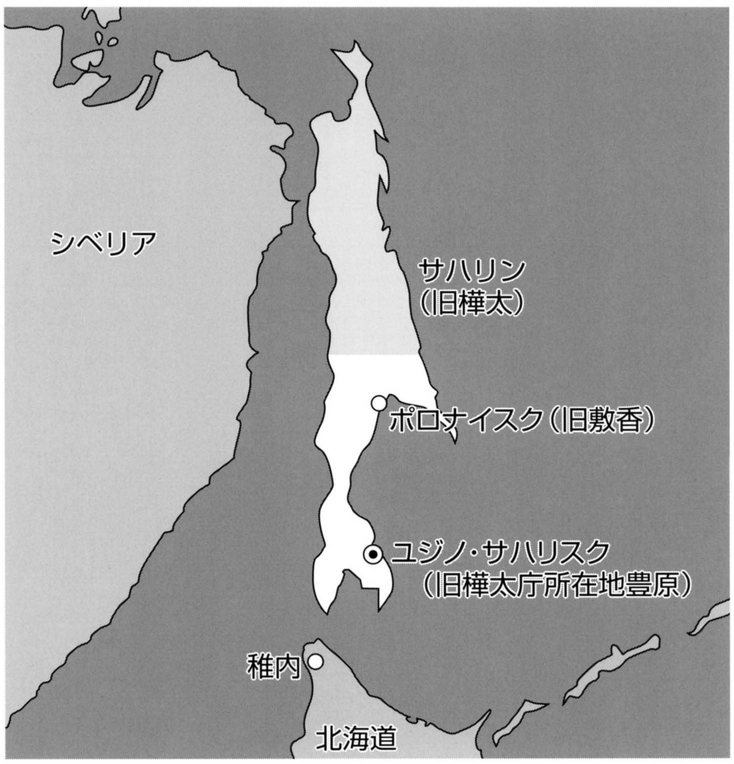
もあったという。

この「屋号が問題になった」というのは何年ごろの事なのか、確かめようがない。いずれにしても「パチンコ」という馴染み易い呼称が定着するようになったのは、前記中川清氏の証言のように、メーカーが続出し、そして禁止をうけた昭和七年前後ということになろうか。

昭和七年十一月、大阪府警察部の保安課は、市内港区南泉尾二丁目に在籍営業する田中伊惣八氏に対し、「自動遊技器使用禁止」の通告を行った。

この田中伊惣八氏が、メーカーのパイオニア「富貴家」と筆者は推定しているが、この通告書に「一銭パチンコ禁止」の文書もしるされていたのである。

もう一つ実証的な資料としては、報道写真





家の故影山光洋氏のとらえた一せんパチンコ「銀座遊技場」がある。これは戦前わが国領有の最北端であった樺太旅行のおりに同氏が写したもので、看板の屋号の上部にひらがなで、右から左へ「一せんパチンコ」としるしてあるのが、明瞭に読みとれるのである。

第二次世界大戦の終結直前、旧ソ連側の卑劣な侵攻で占領されたのが旧日本領の樺太（現ロシア領サハリン）だった。

ここは、日露戦争後のポーツマス条約で南半分が日本領となっていたものだけに、日本人の思いは複雑だ。

ポロナイスカ（旧敷香）には現在、観光スポットこそないが、かっての旧王子製紙樺太工場跡の廃屋が、僅かに昔日の名残をとどめるサハリン東湾岸に位置した小都だ。（地球の歩き方編集室より）

当時、影山氏のとらえた最北の敷香（現ロシア領ポロナイスク）は、ユジノサハリンスク（旧豊原）から列車で9時間ばかり、霧ぶかいさい果てに佇む町だったにちがいない。

神奈川県鵠沼の影山氏のお宅へ伺ったとき、故人は当時の模様をつぎのように明かしてくれた。

「樺太や北海道の港町は、当時ニシン漁で沸きかえっていた。その樺太の敷香という港町に、敷香銀座なんて呼ばれる一角（現ロシア領ポロナイスク）があった。そこに一銭パチンコの看板を出している店を、何軒か見うけている。土地の人の話では、昭和七年、八年の頃からあったというから、パチンコという遊びは歴史が古いんだね。」〈昭和四十年九月取材〉

こうした経過で既に旧樺太にも定着していたパチンコの呼称をめぐっては、戦後の業界で改名論も再々出たが、これは改めて『戦後業界小史』の中でしるしたい。

本邦娯楽機の出自はOM、冨貴家とも大阪



パチンコの形状に最もちかいとされてる“マシン・ア・スー”は1910年前後フランスで作られた。これは、ウォールマシンとも呼ばれる一連のゲームマシンの代表格だ。

ここまでは主として、パイオニアと云われた遊技場経営者側の伝聞を軸にした歴史的経過である。

　ではそうした業者を支えてきた機械供給者側は、どういう経緯をたどってきたのだろうか。

　供給サイドの初期段階では、貿易商とも見られる大阪の「OM商会」「冨貴家」などの名が知られている。昭和四年あたりから活動したと推定されるが、二社の消息を明らかにする資料は殆ど見うけられない。

　戦後にかかわる話になるが、長崎県佐世保市で昭和十二年にスマート・ボール店を経営し、戦後は二十四年から福岡市天神でパチンコ遊技場を開業したという江口重安氏（元福岡県遊技場組合専務理事）によれば、私の父の江口多吉は、冨貴家の代理店だった。その冨貴家は大阪港区にあったと聞いているが、戦災にあって一家は全滅したという模様で、以後の消息はつかめない。

　という話で、冨貴家が戦後に顔を出さない理由を明らかにしている。

港区であるなら筆者のメモにある『三軒家町三の一二に所在して、昭和七年十一月に「一銭パチンコ禁止」の通達をうけたとある田中伊惣八氏』、と考えていいのではなかろうか。

　三十年ほど前になるが、筆者は同地をたずねてみたが、それ以上の消息をつかむことはできなかった。

　昭和初期、遊技機の製作、販売に当たっていたOM商会、冨貴家などから機械を購入し、これらの戦列に加わったのが北陸の「つばめ商会」、「冨士商会」、「才田製作所」「中川兄弟商会などである。それより少し遅れて「鈴富商会」、「双葉商会」が加わったようである。

　そして、多くの北陸の業者が名乗りをあげたのは、昭和六、七年以降のことである。

　ひと頃、冨貴家の番頭として活動したことがあったという、双葉商会の社長梯正雄氏からこんな話を聞いたことがあった。

「供給業者はすでに競争状態になって、冨貴家から仕入れた機械に自社のプレートを貼って売ったこともある」

　いささか乱暴な話だが、そうした取引は鈴富娯楽の上野鈴吉社長や、別掲のスマートボ



かつてのブリキ板やハンダづけ加工による大時代の手づくりパチンコ（中川兄弟製作所）は戦後、幾多の風雪を乗りこえて復活した。現代では大手パチンコメーカーによる精緻な生産ラインで量産され、日本エンターティメントの一翼をになっている。

ール・メーカー「三葉産業」の伊藤嘉啓社長らも「例がある話だ」と認めていたからおどろく。そしてそういう営業行為は、戦後の早い時期にも行われた例があったという。

仕入れた製品の銘柄そのままを明示している方が利益は良かったと思われるが、供給メーカーとしては自社ブランドを早く世に出したいとしたからだ、ともいっている。

金沢での目ざめは木枠の賃加工

ところで、主として大阪でつくられ、営業にも供せられたという遊技機が、なぜ地の利の悪い金沢で、生産されるようになったのだろうか。

これについては、同地で最も早く製作営業に携わった中川兄弟商会社長の中川清氏にたずねてみた。



中川清氏



梯正雄氏

金沢にパチンコが姿を見せたのは、昭和四、五年頃である。当時はまだパチンコという名称まではなく、パチパチと呼んでいたが、金沢の高柳というテキ屋が、そのパチパチを縁日の露店に出して人気を集めていた。

高柳の話では、福井や和歌山でも許可をとったが、〝一銭ゲーム〟をしてはだめだと、すぐに取り消されてしまったらしい。それで金沢だけが許されて続いていたのだという。

また、そうした高柳から昭和六年に、遊技機木枠の加工を頼まれ、それを請負ったのが金沢メーカーのはじまりだともしている。

中川氏が賃加工を承諾したのは、同氏が木材商であったという理由もあるが、実情は世界的な経済不況で、わが国も昭和恐慌と呼ばれた厳しい世相、経済事情によったものだった。

同様に木材商である才田製作所の場合も、同じ状況、同じ理由で遊技機づくりに入ったわけで、ともにベターな方向転換といえた。

また、同市の香林坊で文具商を営んでいたという竹内竹次郎氏（後の「つばめ商会」）も、方向転換組の一人である。

故竹内幸平氏（㈱竹屋社長）のメモ、パチンコ発祥記によれば、昭和六年頃金沢市の露店に、大阪の冨貴家が一銭で遊ぶコイン式の機械を出店し、人気を集めていた。それを見て竹内竹次郎は転業を決断、三〇〇円の資金をもとでに遊技機づくりをはじめたのだという。

その後同氏は、日中事変がはじまった昭和十二年に名古屋に進出、借家を求めて円頓寺や万松寺、さらには雁道などで遊技場を開いた。もちろん遊技機製作も続け、名古屋のパチンコ産業拡大に大きく貢献したのである。

大阪で初の取締標準定まる
戦前に窺う当局側の行政意識



現在の大阪府警察本部

こうして、家内工業的に創られた各種娯楽機の活きる道は、自らの商売の具に供せんとする買い手あってこそ成り立つ商いともいえた。

一方、斯業の草創期、根無し草のような露店営業に端を発したパチンコとあっては、行政側も、これらへ向ける風俗的な十分な把握材料を掴めなかったのが実情だ。

そこで、大変興味を惹かれるのが、発祥地とされる大阪の同府警察部に残されている、戦前における貴重な資料である。

大阪府警察史第3巻には、当時の大衆娯楽の実態や、保安課の取締体制が記録されている。

当時は、昭和恐慌の影をまだ色濃く残しており、風俗産業に必死にしがみつき、多様化していく庶民の姿が彷彿とよみがえるようだ。

同警察史第3巻第2章にみる当時の取締り姿勢を覗いてみよう。

『遊技場の取締り標準』

退廃的なエロ、グロ、ナンセンスの流行は遊技場の面にも現われ、当府管内の各種遊技場は、大正十一年当時の五三七か所から、昭和二年末には一二六九か所に増加し、昭和六年末には三三四六か所と急増している。これら遊技場は前述のとおり二年三月遊技場取締規則を全面改正して取締りに当った。客の好奇心をいたずらに挑発するおそれのあるものや、道路上で無許可営業するもの、あるいは賭博類似の遊技をするものなどが増加した。

と、以上のような観点から、昭和七年三月「遊技場取締に関する件」をもって、遊技場取締標準を規定、対処の方針を示している。

一、新規遊技場

新規遊技場出願処理に際しては、取扱手続第八条第一号により残らず稟議すべきこと。しかして従来の取扱方を見るに、他署管内において営業せるものと同様のものについては、もはや新規遊技にあらずと解し処理せるがごとき事例あるも、当該遊技が普遍的となならざる限り、その署に対し新たに出願ありたるものはすべて、新規遊技場としての取扱いをなすべき儀につきとくに注意すべきこと

二、移動遊技場

移動遊技場取扱については、原則としてその署管内において位置を指定して許可し、他署管内にわたり許可せんとするときは、関係警察署と照覆のうえ支障なき場合に限りこれを許可すること

三、景品

遊技に対する景品は遊技の種類により技能を要する点および時間等ををしん酌し、遊技料金の三倍以下の範囲において適当に決定すべきこと。ただし主として児童を対象とする遊技場にありては、景品をふすべからざること

四、遊技の種別

(一)　現在許可支障なしと認めらるる遊技場は左の二〇種とす

撞球、大弓、半弓、揚弓、射的、輪投、鞠入、囲碁、将棋、魚釣、金魚掬、鶏卵挟、水



泳プール、バスケットボール、室内野球、ベビーゴルフ、乗馬、飛行塔、ゴルフ、ビリヤード、蛤挟

（二）　整理すべき遊技場

自動玉遊器およびこれに類する遊技器、

右遊技場新規出願についてはこれを拒否し、現在許可せるものに対しては本年中に整理すべきこと

（三）　条件を付すべき遊技場

ケーキグレーン

右遊技場は左の条件に適合せるものに対してのみ許可すべきこと

ア　機械完全にして容易に在中品を取得し得べき装置なること

イ　在中品（菓子類）は相当の価格で、かつ腐敗しやすからざるものたること

ウ　絶対に景品等は付すべからずこと

（四）　構造制限を付すべき遊技場

麻雀

右遊技場客室は原則として階下なるを要し、かつ前面より見通し得る個所において開放式一室とすること

やむを得ず階上に認めんとするときは、直接道路に面して階段を設けしめ、前項に準じて取扱うべきこと

五、許可すべからざる遊技

左の遊技場は弊害ありと認めらるるをもって絶対に許可すべからず。もし許可したるものあらば至急整理すべきこと

文銭投げ、玉転し、電車遊技、自動計算器、吹矢、競馬遊技（エスカランド）、運用（略）

と、以上のように、昭和七年に「自動球遊器、これに類する遊技器」は、整理の対象になってしまったのである。

これが戦前の「歴史的なパチンコ禁止令」である。

一銭パチンコ遂にご法度 メダルに見合う現ナマが仇



昭和七年大阪府警察部は、管内の自動玉遊器に対し、厳しく使用禁止の措置をとった。賭博類似の遊技機とみなしたからである。

該当の遊技となったものは、料金一銭を投入してはじくと、入賞した穴の位置によってメダル一枚、もしくは二枚が出てくる仕組みだった。そして出店者側には、客の求めがあれば景品ではなく、メダル数に見合った現金を渡すという場合が少なくなかったという。それでいつしか慣れが嵩じ、メダルではなく現金が直接出る仕組みに変える業者が現れたのである。

当時の機械は極めて素朴で、機械裏のメダル払出し桶に、メダルに代え現金をそのまゝ差しかえることも出来る簡素な構造だった。客には都合がよく、魅力があると人気を呼び、「一銭パチンコ」と呼ばれて評判になった。

そうした経緯から当局も、とうとう違反営業は見過ごせないと、取締り規制の一部を改正し七月三日、「本年末をもって整理すること」と断を下したのである。

この禁止措置でメーカーは、製作はもちろんストップ、機械の販売も移動遊技場の出店の方も難しくなってしまった。

それでも止むを得ず、取締りが厳しくないような地区を求め、短期営業をして回ったのである。

当時は思想警察は一様にきびしかったが、風俗面では自治体それぞれの取締りには、温度差があったという。それで時には社寺の門前町とか港町、あるいは炭坑を背景とする町々をめぐり、初期のようにアンテナ・ショップとしての露店を出して、営業の拡大をはかっていったようだ。

ヨコものが忽ち商売の具に

おりしも、これと時を同じくしてお目見えしたのが、『コリント・ゲーム』という玩具の域を出ない遊技具だった。

製造元のコリント商会というのは遊技機メーカーではなく、小林脳行（のちの小林製薬）の小林を音よみした同社の子会社である。そして、コリント・ゲームと称するのは、パチンコとは異なる平型の遊技具なのである。

そしてこのコリント・ゲームはたちまち茶の間の人気者になり、やがて露店や夜店にも並べられ、話題をひろげるようになった。

パチンコの禁止で、これがぽっかり穴のあ



家庭用ゲームとして人気のあったコリントゲームも、一銭パチンコ禁止の恩恵でいつしか商売の具に供されはじめる。

いた庶民の遊びを埋める格好な商売具となった。それで抜け目のない香具師達が、さっそくコリント・ゲームを模倣して、大人向けの遊び道具に仕立てた。それがまた評判になった。

当時の巷の風俗を作家の城夏子氏がルポ、興味深く次のようにとらえている。

―略―、ヨーヨーのあとを受けて、流行しだしたコリント盤。夜店のあるところには必ずこれを並べて売っているし、又、一回三銭で散歩客の足をとめているのもある。銀座その他のチャンとした店に売っているのは、ころがす二十個のボールがよいのだそうで、だから値も五円もする。夜店には十五銭也の先手くらいしかないベビー・コリントなんていうのもある。又、大きいのでもおはじきみたいなびいどろ玉のは一円位だ。

一回三銭の屋台のゲームやさんには、キャラメルだの鉛筆だののトップ賞がおいてあり、三百五十点とればゲーム代はロハ。でも見ているといやにゲームが早いと思ったら、ボールが十個しかなくって少しばかり錆のついたのなんかゞある。

銀座、新宿、神田と歩いてみると、神田の東洋キネマ附近が一番人気を博している。比較的値の張るコリント盤を売るより、やっぱり一回三銭で遊ばしてやって、小っちゃく儲ける方が利口らしい。―略―

〈「コリント流行風景」改造所載〉

こうした巷の状況を見て、禁止措置で打撃を受けたパチンコ・メーカーなどが、競って横もの遊技機の生産に乗り出した。

こんなコリント・ゲームのふるさとも、実は海向うで、バガテル（イギリス編参照）と呼ばれ、フランスで製造された機械のコピーなのである。

この年、昭和八年末の警視庁管内の「遊技場調査結果」によれば、コリント・ゲーム場はなんと一〇六店にも及んでいるのである。

■「遊技場の状況」（一部省略）

遊技場	一、八二四
麻雀	一、二六九
囲碁将棋	九六七
釣魚	三二一
室内射的	一一〇
コリントゲーム	一〇六
大弓	九〇
ピンポン	三五
ベビーゴルフ	一九

〈「風俗警察の理論と実際」。重田忠保著〉

コリント・タイプの横もの遊技機を出したのは、東京・蒲田に所在した「帝国発明品協会」と見られている。「帝発式スマート・ボール」の名で登場し注目を集めた。

業界で戦後も一貫し、横もの専門メーカーで地位を築いて知られた「三葉商会」（伊藤嘉啓社長）も、はじめはその帝発から仕入れ、「三葉スマート・ボール」で評判をとった。また老舗で知られた「鈴富商会」も、当初はやはり帝発から導入、自社プレートを貼って販売していたのである。

市場で人気のあった主な銘柄では、つぎのようなものがあった。

帝発式スマートボール	（帝国発明品協会）
スピード・ボール	（西村商会）
三葉スマート・ボール	（三葉商会）
コリント台	（才田商会）
トップコリント台	（才田商会）
ロータリー・ゲーム	（中川兄弟商会）
ベース・ボール	（鈴富商会）

昭和九年から十年あたりは文字どおり横もの機のオン・パレード、一時代を画したといえよう。

道内にひろがる各種手作り機
一部の反俗性に世のひんしゅくも



現在の旭川市平和通り買物公園

コリント台などの横もの機は、一応パチンコ禁止時のピンチ・ヒッターにはなったが、おもしろ味もスリルもパチンコには及ばなかった。それだけに横もの機に、依存する気がないのはどのメーカーも同じだった。

そうしたなかで才田商会は積極的に対応を考え、まず地元の永井柳太郎代議士に相談した。そして同氏の口添えを得て、現金の代りに景品を出すシステムの許可を得た。

この新しい方式の許可は才田商会が一番早く得ただけに、許可地域の拡大、活動が有利に行えた。それゆえに禁止時に悩んだ在庫品の処理もスムーズに行えたという。

「パチンコ禁止令」に伴っての危機突破はどうやらうまくできたとあって、愁眉を開いた才田商会は昭和九年、新しい開拓を北海道に求めた。そうした転進は実は富貴家が一番早く、才田商会に続いては鈴富商会や双葉商会、吉村商会などが知られている。

双葉商会の梯正雄社長は、「現地で他のメーカーとしばしば鉢合わせをして驚いた。案外どのメーカーも抜け目なく、目配りをしてるんだな、と感心した」ともらしていた。

才田商会の営業統括者であった浜田市松氏によれば、道庁ではじめ、「偶然に頼るゲームは駄目」と、拒否しつづけたという。

もちろん同氏はあきらめずに、再三再四道庁を訪れ、才田式の遊技は技術が左右するものであることを強調、何度も操作して見せた。そしてようやく納得してもらい、許可を得たという。

それでまず旭川、野付牛（現在の北見市）で営業を開始し、好調に滑り出した。また道内の各地に、直営店も設けた。旭川の「日の丸遊技場」などは、間口六間という広さで、アンテナ・ショップとはいえ当時では破天荒な大型店舗だった。家賃も百円支払っていたという。

そして才田商会は別項にしるすように炭坑を背景にした町や、ニシン漁で沸きあがる港町などを対象に、精力的に営業展開をした。

またその頃、道内にひろがったこのパチンコの猖獗ぶりを伝えた地元紙社会面から、この様子を原文のままでお伝えしよう。

これらはいずれも、昭和九年十二月六日付けの地元紙所載の記事である。



昭和9年の日刊新聞に掲載されたパチンコの広告。意外に地味である。その頃の新聞等の広告と違い、現在のパーラーの広告は年々派手でパンチのあるものになっている。カラーコピーやパソコンの性能向上、安価販売に伴い、個々の店独自のポップも流行の一つ。



チップはパチンコへ転向
女給さん悲鳴の巻

（昭和九年十二月六日付け北見毎日新聞より）

富良野における街の人気者パチンコはその後燎原の火の如き勢いを以て流行し遂に業者十一名に及びこの程組合を組織するに至ったが従って引替となるべき煙草の売切れから各業者は近所沿線のバットをことごとく買い占めてゐる関係上パチンコ屋は煙草屋の感を呈し市内各小売り人は何れも上ッたりでパチンコ全盛の余波は小売人の経済に大災害を与えつつあり、尚カフェーのチップは全然パチンコ店へ運ばれ女給連も青息吐息せしめてゐるというが正に富良野にパチンコの出現は煙草小売人と女給達に一大恐怖となつた。

パチンコが少年を泥棒にする
卅回盗んで小泥のレコード作る

（昭和九年十二月六日付け北見毎日新聞より）

今流行のパチンコに魅せられ罪を犯した少年がある。大通東五丁目某畳屋方徒弟吉田実雄（一七）仮名はパチンコをやりたさに基金を得ようと悪心を起し去る十月初旬大通西四丁目松本リツ方より家人の不在を狙って侵入奥八畳間の手提金庫より現金七圓を抜きとった他爾来約三十回に渉って各所より現金専門の窃盗を働いたこと遂に発覚一昨日中原刑事部長の手に逮捕されたが全部で約九十圓程度を盗んでをり全部をパチンコに費消してゐたもので末恐ろしい少年である。

高まる戦時色に鬱勃（うつぼつ）たる思い
戦時下軍都では特例の営業黙視も


零戦も憲法九条下の現今では今や無用の長物？

才田商会が果たしたリーダー・シップによって、パチンコは再び大衆の遊び相手として戻った。

そうした昭和十年代のはじめは、大衆にとってもパチンコにとっても、穏やかな時代だった。すでにパチンコは、一部の専門露天商を除いては、露店時代を卒業し、ささやかながら店構えのサービス業となっていた。そして訪れる客に提供する景品も潤澤で、タバコやキャラメル、チョコレートなどの定番品は不足することもなかった。

けれど昭和十一年に二・二六事件が起こり、翌十二年七月に日中事変がはじまると、一挙に平穏感はなくなった。

そして十三年には、国民精神総動員が強く押し出された。巷に軍艦マーチや愛国行進曲が流れるようになって、世情は目に見えて戦時色を高めていった。

そうした日中事変に、遊技業経営者はどう対処したのだろうか。

福岡県小倉市で、かつて小倉遊技組合長をつとめた塚本謙三郎氏は、つぎのように明らかにしている。

昭和十年にはじめたばかりだが、軍艦マーチがやたらに聞こえるようになって、パチンコもここまでだな、ともう諦めムードになった。

昭和十二年には新規開業も禁止になったし、十三年には福岡県下のパチンコは禁止すべきだと、九州地区で開かれた保安課長会議で議論されたという。しかし、パチンコが禁止になれば花札やトバクがはやることになる、とその時は見送られたと聞いている。それでまたなんとか営業を続けてこられたが、とうとう昭和十五年には不急不用品の製造禁止令が出た。そしてさらに追いうちをかけるように、十六年には金属回収令、一七年五月にはついに企業整備令が発令になり、万事窮して仲間とともに休業した。

また同じく同県久留米市で、やはり組合長をしていた杉本竹次郎氏は、「私も企業整備のあるまで営業しつづけた」と、当時の事情を次のように明らかにしていた。

久留米は古くから第十二師団があったので、私は戦時下も特に営業ができた。いわゆる軍需地帯は、兵士の慰安用に特に許されていたわけだ。しかし太平洋戦争がはじまると、景



兵隊の外出時、行政側ではとくに兵隊の慰安用向けにパチンコ営業を黙認していた。

品もないし、機械の修理材料もなくなったから、昭和十七年の企業整備の際に、僅かでも整備資金を貰う方がいいので廃業した。

また、明治二十八年生まれで、筆者が会ったパイオニアのうちの最年長であった先述の石川栄助氏（秋田県遊連会長）はこうも語っていた。

日中事変がはじまると盛り場規制が間もなくはじまった。そして射的が眞っ先にヤリ玉に上がった。パチンコ業者もこの頃には二割がたやめたので、残留組が慰労金を出した。

そうした戦前時代の営業は、市内、近県の各所を移動営業したのである。戦後は誰もやったように、駅前やヤミ市だった。店構えになった最初は、間口一間半で、敷居に沿って表に面し横に機械を並べて営業した。そして閉店後はハンダ付け作業などで、毎晩二時頃までかかり疲れも多かった。

竹内竹次郎、才田精一氏らとともに戦前メーカーのパイオニア中川氏も、そうした日中事変のころをこうも語っている。

昭和十二年にはメダル機のほかに、ボール式の遊技機の実案権も取得し、ボール式の機械も作るようになった。そして中川式直営の遊技場を京都市や滋賀に数軒ずつ開いたほかに、鹿児島、丸亀、瀬戸、名古屋、浜松、沼津、上田、長野の諸都市に宣伝ホールを開設した。けれど実さいに日中事変後は、まったく苦難の時代で、ブリキを獲得するのが大変だった。各所から古看板を探してきては裁断し、ペンキを塗ったりするのが大仕事になってきた。

大津では行政に親しい人もいたのでしばらくは世話になったが、太平洋戦争になりその人も出征したので、余儀なくやがて廃業に追い込まれた。

戦時体制下でパチンコ潰える
幕引きは金属回収令



瓦礫と焦土の中で起ちあがったパチンコふたたびは、さながら平和ふたたびの象徴ともいえた。

昭和十二年、日中事変がはじまると、生活用品の不足が全般に目立つようになった。とりわけ金属製品の品薄が目立った。もともと日本は戦争に役立つような資源のない国だから、軍需優先でたちまち生活用品は大きく削られ、間もなく統制、配給制へと移行したのである。

事変の二年後の昭和十四年二月、政府は「鉄製不急品の回収」を決定、街路灯とかベンチ、郵便ポスト、火鉢、灰皿など十五品目を指定して、隣組などを通じ積極的な回収作業を行った。

そして翌十五年の七月には、「奢侈品の製造販売規制」、いわゆる7・7禁令が公布されたのである。絹織物とか指輪、ネクタイのようなものが、眞っ先に製造禁止に指定された。

街にはやがて、「贅沢は敵だ」というポスターや立看板が戦時色として目立ちはじめた。

パチンコはいうまでもなく、不急不用品として製造ができなくなったばかりでなく、翌十六年九月、追いうちをかけた形の金属回収令が出て、玉、釘、皿などの供出をさせられたという。

もちろん、すべての業者がこれに従ったとは考えにくい。大切な商売道具だけに、一部は供出に応じても、あとは倉庫の奥に秘匿したり、田舎の縁者に託したという露店商もあったという話である。

そうした隠匿品が、新規パチンコ台の製作モデルになったり、ヤミ市などに登場して、戦時生活に耐え抜いた人々を楽しませることに役立った側面も否定できなかった。

金属回収強制譲渡命令の出た昭和十七年五月十三日、企業整備令が公布になった。

前掲の堀木謙三郎氏や杉本竹次郎氏らは、その僅かな整備資金を手に遊技業から去った、ごく恵まれた一部の人たちだった。

そうした助成金すら得ずじまいで廃業に追い込まれた人びとは、どんな思いだったろうか。

パチンコはやがて戦火に潰え、再起を期して戦後、平和と共にパチンコ再びの序章を告げることとなる。

The Greatest Leisure For All People.
Fields
Gaming and Entertainment



かなアイル® 多機能鉄骨島



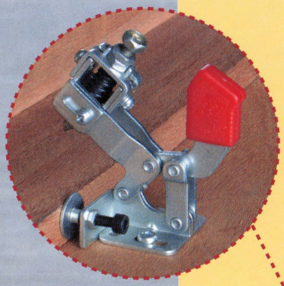


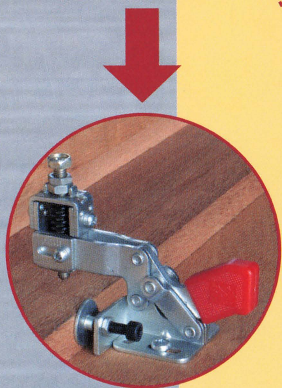
スリーストンの多機能鉄骨島『かなアイル』はローコスト（従来比5割以下）で、分解・組立てが簡単に行え、頑丈で長持ちすることはもちろん、mm単位の寸法精度を保つことができます。

スリーストンはパチンコホールのコストダウンに大きく貢献します。

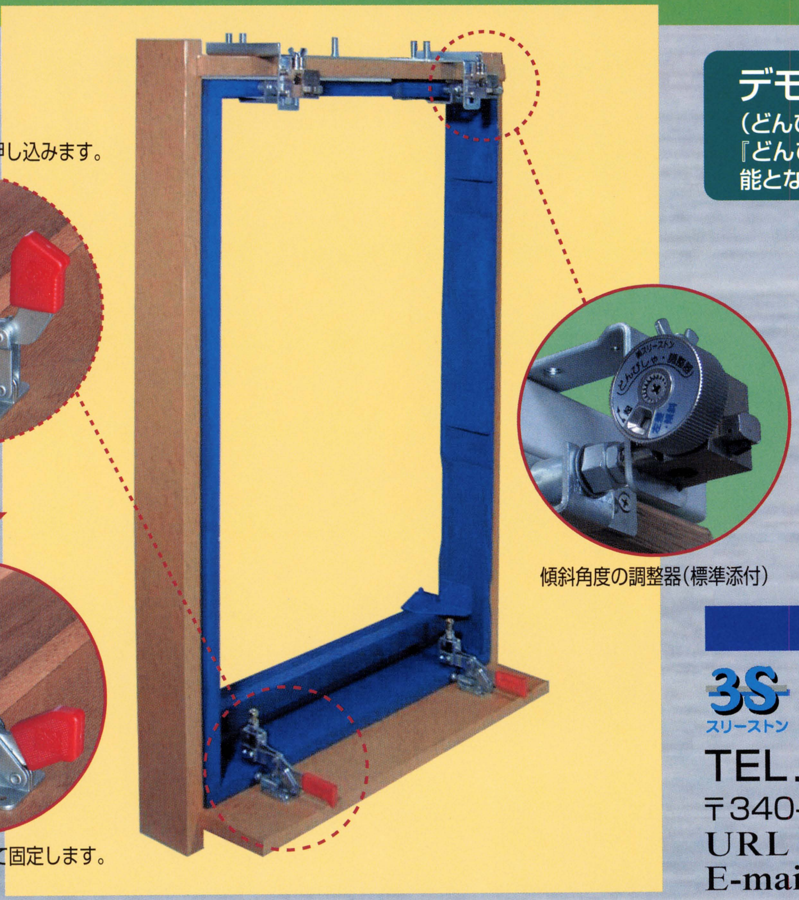
どんぴしゃ® パチンコ台取付け機

台枠をいっぱいまで押し込みます。





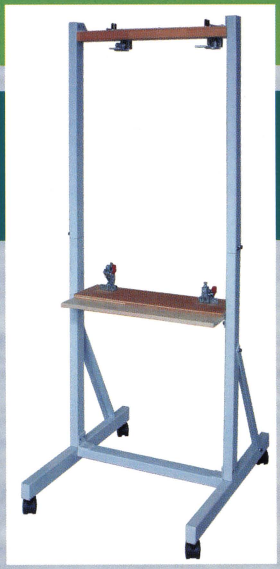
クランプを押し下げて固定します。



傾斜角度の調整器（標準添付）

デモ台（テスト打ち機）

（どんぴしゃ・調整機・フレーム付き）
『どんぴしゃ』によるテスト打ちが可能となります。



定期的な新台入れ替えは、集客のために不可欠な要素です。しかし、毎回業者に委託すれば経費もたいへんです。『どんぴしゃ』を設置すれば、従業員でも簡単に、そして短時間に台の入れ替えが可能となります。

◆商品のご注文・お問い合わせ先

3S スリーストン 株式会社 スリーストン
TEL.048-920-3300 FAX.048-920-3322
〒340-0022　埼玉県草加市瀬崎町607番地14
URL　http://www.3stone.co.jp/
E-mail　3s@3stone.co.jp



より豊かな
より知りたい
パチンコ文化を発信し続けます。



月刊グリーンべると・月刊王様手帖／図書出版

株式会社 アド・サークル

〒162-0844 東京都新宿区市谷八幡町16市ヶ谷見附ハイム404·801

TEL.03(3260)3134 FAX.03(3235)1061

第五章

射倖性の論議抜きに語れぬ戦後パチンコ

戦争という長い中断から解き放たれたパチンコは、正村ゲージという追い風により娯楽に飢えていた庶民から圧倒的な支持を受ける。だがパチンコの飛躍的な発展の影には「射倖性」のアップという恐るべき罠が隠されていた。
景品買いへの「バイニン（買人）」の横行は行政当局に不信感を与えるだけでなく、社会の良識人の眉をひそめさせた。
昭和29年の連発機禁止令は、パチンコビジネスが遭遇した最初の厳しい試練となった。

（この章のP148まで記載がない写真はすべて山田清一蔵）



正村竹一　ブロンズレリーフ
（京楽産業㈱榎本宏社長蔵）

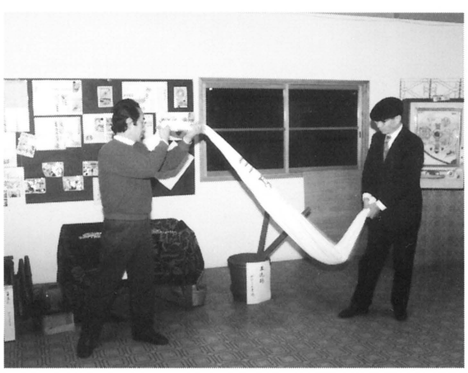
戦災の焼跡から不死鳥のように蘇った戦後パチンコの第一歩



終戦時、皇居の前にひれ伏す国民。（写真提供共同通信）



雪の日の都内のパチンコ店。昭和27年2月。当時も天気とは関係なく客が入った。（写真提供毎日新聞）



写真は玉磨袋。革のクズや布切れなどを一緒に入れて玉を磨いた。2人が両端を持って振るようにして使ったという。

　太平洋戦争の終局間近の昭和20年の春頃になると日本全土の主要都市は夜半米軍のB29の空襲に連日襲われた。大都市には焼夷弾が落ち、紅蓮の炎は木造家屋を焼き尽くし数えきれないほどの人々の命を奪った。8月には広島、長崎に原爆が投下され、ソ連の対日宣戦布告を経て8月15日の正午、終戦、無条件降伏を告げるラジオの玉音放送を聞いた国民の多くは、焼け跡の上で茫然自失する他にすべはなかった。「戦争中、物資の不足もさる事ながら何よりも辛いのは我々の生活が殆ど動物の生活に堕ちた事であった。食う事と眠る事の外、殆ど何も出来ない状態であった。いつ、空爆で死ぬかわからない境地に追い込まれていたので、我々凡人としては混乱し、動揺する気持ちを毎日押し静めるだけがやっとの仕事であった。8月15日の終戦の詔勅は我が家のラジオの前で端座して恭しく聴いた。君が代が聞こえてきたとき、僕は急に涙が出て、暫く止め度がなかった」（谷崎精二／新日本文学昭和21年3月号）

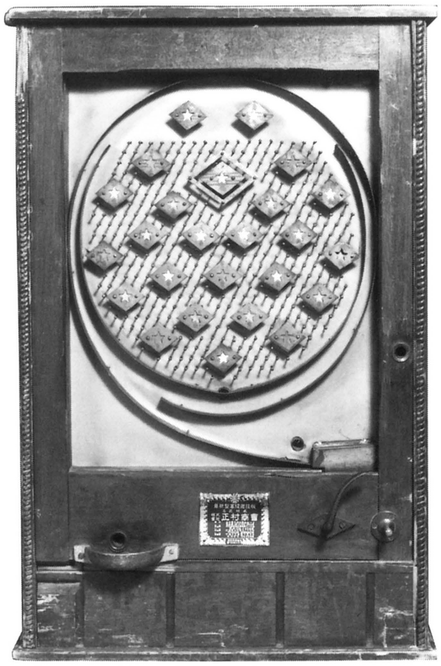
　かつてない未曾有の戦死者、戦災犠牲者を生み出し、敗戦という過酷な試練の真っ只中にあった日本。そこで生きる人々は、まず生き延びるために国土の復興に向け全力で立ち上がらなければならなかった。焼け跡となった都市には庶民の胃袋や粗末な生活を満たすためのバラックで埋め尽くされたマーケットが開設された。配給生活では満足せず常に飢餓に苛まれていた人々は食物の匂いに引きずられるようにマーケットに集まった。外地からの引揚者、戦死を免れた帰還兵、肩をいか



昭和20年代から30年代にかけて様々な形態の玉貸機と玉数を計る玉皿が使用されていた。



正村資料室に残された、パチンコの神様正村竹一氏が愛用した釘調整の7つ道具。正村竹一はこれを持って全国のパチンコ店の経営指導に飛び回った。ゲージ棒など現在の釘調整のツールの原点ともなっている。（正村竹一資料室蔵）



昭和21年の正村商会製作の「小物」。正村ゲージ開発以前のバラ釘と呼ばれる基本的な釘の配列が見られる。正村ゲージと比べるとアウトになるまでの時間が長かった。この機械は入賞球を2個ずつ切る7・5・3タイプで、上段に入ると5個、中段は7個、下段は3個出る。この小物は戦前からある形で戦後立ち上がりの第1号機となった。（正村竹一資料室蔵）



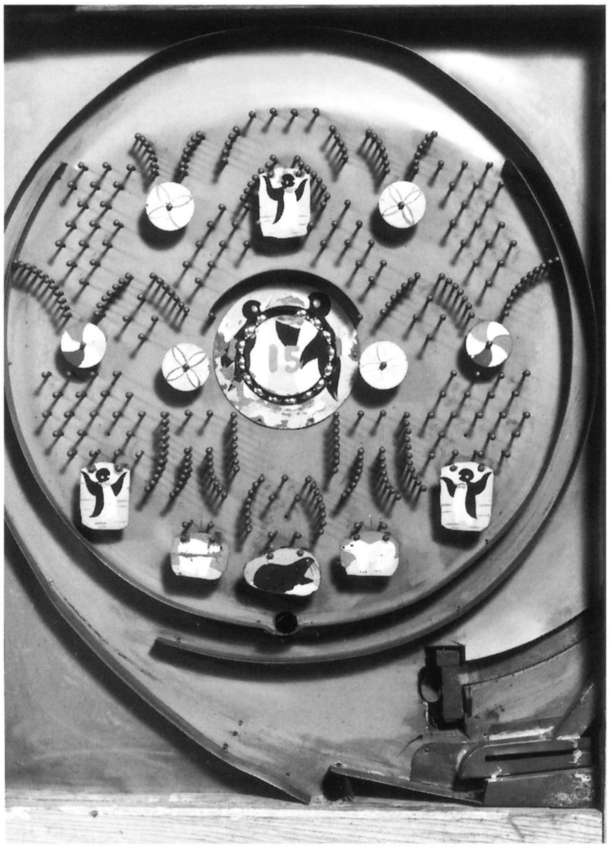
昭和16年頃の若い日の正村竹一氏。汗水たらし人の3倍働くことを身上として、人の喜びを自身の喜びとした生き方は常に変わらなかった。（正村竹一資料室蔵）

らせて歩くヤクザ、親を無くした戦災孤児、物乞い、売春婦達がひしめきあい、それぞれの汗と体臭で街はまみれ、生きるための必死な駆け引きが行われた。ヤミ市を拒んで配給の食料だけで暮らし栄養失調で餓死した判事の新聞記事が出たのも昭和21年秋のことだ。こうした中で「リンゴの唄」などの流行歌と共に庶民のすさんだ心を癒す娯楽として街に復活したのは、映画、宝くじ、ダンスホール、そしてパチンコである。昭和22年には「第一回東京復興宝くじが発売され翌昭和23年には競輪・競馬法が制定され事実上、ギャンブルが解禁される。『全遊連25年史』は戦後最初のパチンコについて、「パチンコは20年11月、『進駐軍がいるので遊技場を再開してはどうか、と当局の方から話が出た』ところから、遊技料金メダル1個5銭で、早速店開きが行われた」

と記述している。戦後のハイパーインフレによって、その後遊技料金も5銭から10銭、50銭（昭和21年2月）、1円（22年6月）、2円（24年12月）へと瞬く間に上昇していったという。また正村ゲージを考案して戦後のパチンコの礎を作った正村竹一氏が、名古屋市西区の自宅でパチンコ店をオープンしたのは昭和21年5月のことだ。

当時のパチンコ機は「小物」「20の扉」「宝くじ」などで、それぞれ戦前からあった形と同じで、全ての釘と釘の間隔が均等である均等バラ釘、いわゆる「ベタ釘」であった。昭和21年の戦後立ち上がり1号となった「正村商会」の「小物」は釘が419本で入賞口が23個、上段に入ると賞球は5個、中段は7個、下段は3個出る。だがその機械の場合、釘と釘の間を弾ける玉にスピード感がなく客に単調な印象を与えた。

神がかりの正村ゲージ パチンコファンを魅了



昭和25年、正村ゲージを使用した「はったり付きオール15」（メーカーは不明）。八の字、逆八の字に打たれた釘、風車などを備えた正村ゲージの出現によってパチンコの盤面を流れる玉の動きはよりエキサイティングになった。ブリキの板にペンギン、白熊、アザラシなどが描かれている。（正村竹一資料室蔵）



パチンコ発展の礎となる「正村ゲージ」を開発した正村竹一氏、明治39年9月5日、岐阜県生まれ。貧農の子として生まれ、21歳で名古屋に出た。正村ゲージオール15発売と同時に量産体制を敷き、製造・販売・メンテナンスと一連のシステムを作り上げた。（正村竹一資料室蔵）

昭和23年に正村竹一が寝食を忘れて開発した正村ゲージは4本の天釘をもつほか、八の字形、あるいは逆八の字形の釘の並びを盤面に埋め込み、風車を並べることで玉の流れにスピード感とダイナミックな変化を与えた。昭和24年から正村竹一は本格的な販売を開始。どの入賞口に入っても10個、15個賞球が出る正村ゲージオール10、オール15による、いわゆる玉式パチンコの開発・販売でパチンコは更に騏足を速める。特に昭和25年朝鮮戦争による特需景気はパチンコ業界にも恵みをもたらした。「何しろ、名古屋に461軒のパチンコ屋がある。大体1軒に平均110台くらい持っている。1台で大体玉が500くらいとして2500～600万個。その玉を並べて見ると714里あり、名古屋の周囲をぐるっと廻ると54回だ。これが日本一のパチンコ王国の数字だ」（週刊朝日昭和27年11月30日）

当時の名古屋では人口をパチンコ台数で割ると40人に1台の割合でパチンコが普及し、数の上でなら電話や自動車の普及率を超えていたという。

「こうしてパチンコ史上の革命児オール10とオール15がもたらした第2次ブームは吉川英治氏をして『全国津々浦々までパチン・ジャラ』と慨嘆（がいたん）久しゅうせしめた



昭和26年12月、都内・早稲田のパチンコ店の情景。島の中で学帽をかぶった学生がアルバイトとして働いている。裸電球が時代を感じさせる。（写真提供毎日新聞）



左は玉洗い用の樽。水かお湯に苛性質ソーダ、粉石鹸を加えて十字の木の樽の中でかき混ぜ、水が綺麗になるまで何度も洗い流す。洗った玉はザルにあけ、石鹸が落ちるまでザルを替えながら熱湯をかけ、布でよくから拭きした後にパチンコ台の裏に運ぶ。（正村竹一資料室蔵）



昭和25年、正村商会オール10とオール15発売に火がつき、パチンコ第一期黄金時代に。日産700台から1000台、全国月産2万台に。7工場をフル稼働し全国へ一斉出荷。（正村竹一資料室蔵）

ほど華々しく賑々しかった。全国には今、150万台のパチンコが音を立てており、十数億の玉が回転している。客が注ぎ込む金が年に1千億円、あのウルサい赤い羽根でさえ20億円がせいぜいというからその50倍」（小説公園昭和29年7月号）。

正村ゲージを起爆剤として、パチンコは第一期の黄金時代を迎えた。街角の人々は、チンドン屋が呼び込みを行い新装開店の花輪が並び、勇ましい軍艦マーチがこだまするパチンコ店内に吸い込まれていった。この時代、すでに名古屋では1001台、東京では700台の大型店が登場している。週刊読売の昭和29年9月号の記事では当時のパチンコ店の軒数について約4万軒と推定、1軒の機械台数が平均60台と見て240万台とした。これは2002年現在の半分の台数にあたる。

メディアでは当時のパチンコの売上を1日1台500円と推定、1か月360億円、年間4320億円と試算している。

なお、2001年における全国パチンコ台数は332万1391台だ。かりにいま、1台当りの需要玉個数を8000個と見立てれば、全国では日々、ナンとシメて265億7000万個のパチンコ玉がファンをとりこにしている。

因みに創業以来50年、いまなお匠（たくみ）の真円球を追いつづける大手の㈱光新星は、月産3億個の生産ラインで同社ブランドの「ダイヤボール」を全国市場におくり続けている。

一方で、こうした繁栄に影を落としたのは通称「買人（バイニン）」の出現である。

「もともとこのバイ人の発生は関西が本場、27年11月頃神戸の地回りがはじめたものといわれている。客にとっても、タバコばかり数十個とったところでしょうがないし、いかにもパチンコでとりましたとばかり、かん詰めなどをポケットに膨らませるより今までの元手を取り返し、おまけに結構小遣い銭になるとなれば、この方がてっとり早い。このためか、28年8月にもなると大阪でバイ人は大繁盛、昨年暮れあたりから東京にも進出。…その売買の対象となるものは、はじめはタバコに限られていたが、この春から専売法違反として取締りが厳重になったため、現在では安全カミソリ、チューインガム、味の素、ハンカチなどが主なもの」（週刊読売昭和29年9月19日）

景品買いの利権争いは警察行政の頭痛の種だった



昭和29年のパチンコ連発禁止令によって、翌年の4月以降全国のパチンコ店に設置された連発式パチンコ台は全て撤去するか、単発機などへの改造が迫られた。写真は昭和30年8月盤面裏の機構を付け替える職人たち。（写真提供毎日新聞）



連発機禁止令の痛手を受けながら昭和32年の神武景気の影響でパチンコは再び復活。昭和33年には大型店の開店が相次いだ（写真は静岡県浜松市）。島の中で女性店員が働いている。



銀玉が縦横きっちり並んだ様々な形態の旧型の玉貸機。木の小箱の形と大きさは様々だ。

こうした買人が出現した背景には昭和20年台後半から機械の「射倖性」が大幅にアップした事も要因になっている。そして買人の背景には買い取りの資金を出す地元の地回り＝ヤクザの存在がちらついており、パチンコ店の景品買いの利権を争う暴力団や外国人の間で勢力争いも行われた。こうして過熱した状況は取り締まる側の警察行政にとっても頭痛の種だった。景品買いが増えた昭和28年12月24日、警視庁刑事部長から警察庁防犯課長宛に次のような照会があった。

「遊技場営業者は、乙を日給２００円にて雇用し、自己店舗内売場付近に位置せしめ、客が景品として玉10個でキャラメル1個（市価20円）の割合で交換した景品のキャラメルを1個15円の割合で買取らせ、再びそのキャラメルを景品として使用する方法を行なっているが、かかる行為は風俗営業法第23条、第1項第1号に該当し、著しく射倖性をそそるような行為にあてはまると認められるが如何」

これに対して翌年の昭和29年1月21日の警察庁防犯課長からの返答はつぎのようなものだ。

「営業所において一旦遊技客に提供した景品を営業所内でその雇用した買取者に買い取らせるなど、景品が直ちに現金化されるような方法を取る場合には、単に条例に規定する遵守事項に違反したというに止まらず、専ら遊技者をして財物の得喪を争わせる行為をするものとしての性格が強くなる。この場合に



戦後の面影を残す瓦屋根の木造のパチンコ店「天竺パチンコ」の入口、撮影は昭和50年代。



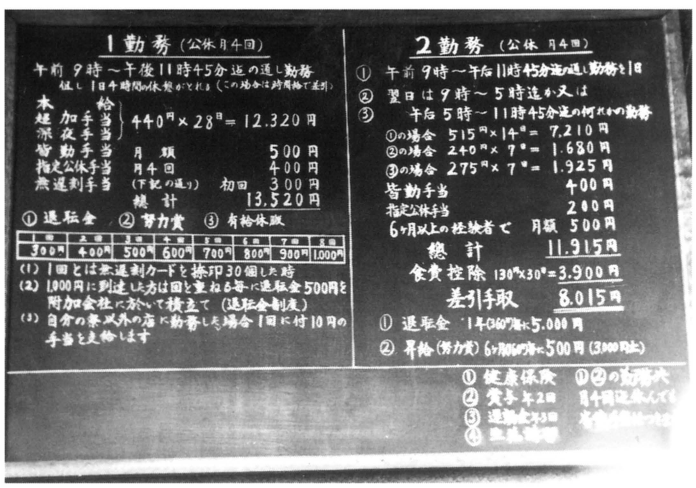
昭和30年代の景品カウンター、貸玉1個2円の時代、ピース玉20個、ゴールデンバット玉15個、森永キャラメル玉10個で交換。現在の物価と比べると煙草、菓子は割高だった。



平成13年の秋に閉店した横須賀市のパチンコ店「あたりや」のカウンターにあった堅牢な玉貸機。閉店まで40数年動き続けた。玉貸料金が1個2円の時代は1回50円で玉が25個出た。昭和30年代は、このタイプが全盛だった。（写真撮影本誌宮城勝）



昭和33年、女性店員募集の看板。初任給月7500円。公休日月3回。当時のパチンコ店の勤務形態は開店から閉店まで12時間以上。仕事も島内の玉の補給、玉運び、掃除、玉磨きなどかなり重労働だった。



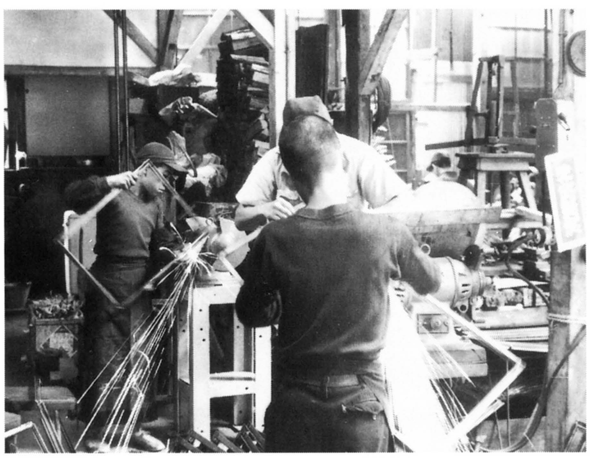
昭和35年パチンコ店の就業規則、この店の勤務時間は4時間の休憩を含み、午前9時から午後11時45分。この店ではフルタイム勤務の翌日は9時から5時の早番、午後5時から11時45分までの遅番のどちらかを選択できる変則的な2交替制をとっていた。また健康保険、賞与、皆勤手当、退職金がつくなど、当時としては先進的な店であった。食費を除いた月の手取りは8015円。



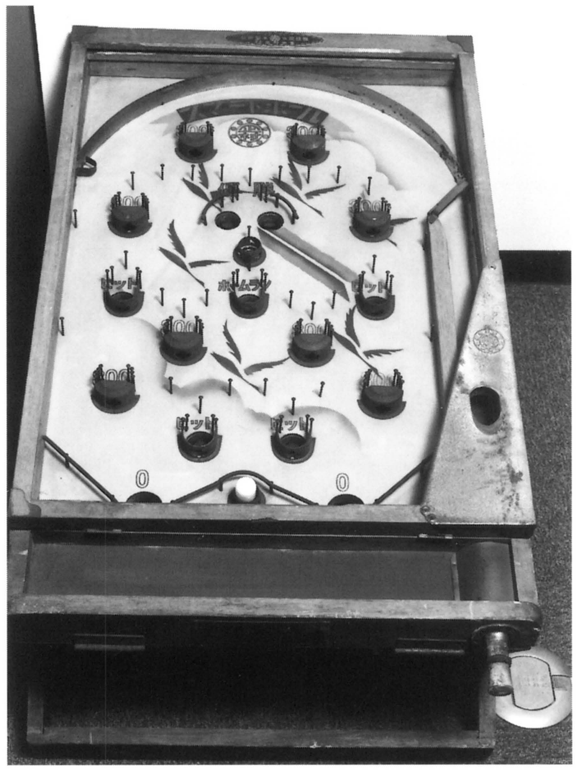
昭和34年、全国組織の団結を目指して全国を行脚する故水島年得全遊連会長（当時・写真右端）、顧問の衆議院議員の田中栄一氏（写真右から2人目）、水島氏は青山前会長の後を受けて昭和34年5月に会長に就任。組織の強化、事務局の強化、暴力団排除を目指して全国を走り回った。



昭和35年、パチンコ店と映画館が同居するビル。映画館が斜陽化を辿る中でパチンコ店は繁盛。モナコ号、銀座号など、すでに現在もなじみがあるメーカーの機種を看板でアピール。



昭和34年、従来木枠だけで作られていたパチンコ台に金枠が登場しはじめた。まだ少年らしき工員達が溶接作業をしている。



連発機禁止令によって脚光を浴びたのがスマートボール。右下の棒を引っ張り、玉を突いて入賞口穴に入れる。優勝15個、ホームラン10個、ヒット5個、300が3個玉が出た。神武景気後の鍋底不況にも活躍した。玉はガラス製。写真は正村商会製（昭和30年〜34年）。（正村竹一資料室蔵）



昭和37年、長野県上山田温泉のパチンコ店。



昭和30年代の遊技機のリサイクル風景。当時も廃棄台の存在は問題となった。木枠が山と積まれている。板の部分は机などに再利用した。



パチンコ台の解体風景（昭和30年代）。

おいては、刑法第185条、ないし186条に該当する可能性が強くなるものと解される」

つまり客に渡した景品を店内ですぐ現金化できるようなシステムを店が採用している場合は明らかな刑法違反で賭博罪になるという見解だ。

「元来パチンコ遊技は営業者と客が偶然の勝負によって財物を賭けるという性質を帯びており、唯その賞品の種類、金額の如何によっては『一時の娯楽に供する物を賭した』場合として、賭博罪にならないに過ぎない」

（昭和29年10月25日警察庁調査統計局から茨城県警本部長あて文書）

したがってパチンコ店営業者が景品ではなく、客に現金を交付する場合は明らかに一時の娯楽に供する物を賭けるという範疇を逸脱し、賭博罪が成立するとの判断を下している。

また同じ文書の中で、

「遊技客が得た景品を、特定買受人が現金化し特定買受人はこれらの景品を再びパチンコ店に渡す仕組みになった場合も、営業者が直接現金交付する場合と実質的には異なる所なく、賭博罪になるものと解する」

と断定している。つまり異なる第三者を経由したとしても店が提供する景品が店、客、買受人の間をグルグル還流するのであれば明らかに法律違反になるとしているのだ。

昭和29年の11月29日の毎日新聞は公然化した景品売買として、その例を3点挙げている。

■パチンコ屋自身が従業員数名に景品買いをやらせる

■パチンコ屋の近所の家と契約して、客は教えられたその家で景品売買をやる

■「打ち玉預かり券」を発行して、客はその券によりパチンコ屋で換金できる。

連発機の出現によって買取行為の横行は加速化していく



昭和40年頃、神田神保町のパチンコ店。当時珍しい景品のセルフサービスシステムを導入。缶詰、食料品だけでなく、雑誌が積まれていることに注目。

いずれにしても第三者を媒介とした買取行為の横行は、当時「循環式」「機関銃式」とも言われた連発式パチンコの出現で、さらに加速化していく。連発式とは玉皿に1度パチンコ玉をまとめて入れておけば、発射の都度自動的に次の玉が玉受け皿から発射位置に出る仕掛けのものをいう。ファンは玉があるうちは、いくらでも右手で玉を弾くことが可能だ。ベテランともなれば1分間に100〜150発以上うつのにわけはない。昭和29年頃にはついにモーターを使用した電動式パチンコも現われるのである。当時玉の価格は2円。大卒一流企業の初任給が8000円前後（現在の20分の1以下）の時代だから現代換算すれば1個50円に匹敵した。

　昭和29年11月に東京公安委員会を始め全国の公安委員会が傘下の署に通達、翌年4月以降実施された「連発式パチンコ禁止令」は過熱化、賭博化したパチンコを抑制するための当然の策であった。当時、今は亡き飛田東京都打球業組合連合会副会長は昭和29年11月17日付朝日新聞で次のように述べている。

　「こうなることは予期していたが、死活問題です。勝負が早いので一番客に人気のあった連発式が姿を消すと、売上も客もガタ減りすることは明らかで業界やメーカーで潰れる者が相当出ると思う。早速何らかの対策を立てねばならない」

　連発禁止令を出した直後の警察庁保安局の見解（昭和29年12月18日、警察庁刑事部長から各管区局長、本部長あての文書）を引用してみよう。

　「最近の連発式ぱちんこ機は、中央左側に取り付けてある玉皿に打玉を入れておけば、打玉は流動溝より内部に入り、発射の都度自動的に次の球が発射位置に供給され、発射スピードは著しく早くすることができ、賞品の玉の入った時は連チャンは（複数の玉が同時に2つ以上の入賞口に入ること）何回でも完全に処理され、ポケットの賞品玉は自動的に左の玉皿に出て再び循環を開始する式のものである。この機械も客が慎重に一つ一つの球をゆっくり発射することも可能であるから、用法によっては技術介入の余地もあって偶然性が少なくなる場合もあるが、一般にそういう用法が用いられることは稀であって著しいスピード発射によって技術介入の余地が少なく、この種の機械は本質的に偶然性が多くな



昭和37年、大阪の国際見本市におけるパチンコ機展示会の賑わい。コミック商会、三栄商会、中部遊機などの名札が見える。



昭和39年頃の景品カウンター。棚にはキャラメル、チョコレート、缶詰などを並べているほか、当時は高価だったバナナが陳列されていた。



昭和45年、景品の種類も豊富になり、タマネギ、じゃがいもなど野菜を提供する店舗も出現した（東京・三鷹の親和会館）。

る要素を多分に有しているのである」

当時のパチンコ賞品は最高限度が100円以内であったが、中にはその金額から逸脱するものもあった。その代表的なものには天ぷら油、香水（玉150個300円）、ズボン下（玉100個200円）、ヘアトニック（玉100個200円）、万年筆、洋傘（当時は高価であった）など贅沢の部類に入るものがみられた。

偶然性が多ければ多いほど射倖性が強くなり、財物性が大であればある程射倖性が強くなっていく。したがって連発機に関しては、「より遊技が著しくスピード化して偶然性が多くなったばかりでなく、1回の料金、賞品の最高額の賞品十数個乃至十個の得喪を争う結果となったことは、遊技全体として賭博に近く、換金問題は別にしてもそれ自体不適切であるといわざるを得ない」

として厳しい取締りを行なうとしている。そうした流れの中で警察庁が取るべき手段として検討していたのは次の5点である。

❶ぱちんこ遊技の全面的禁止

❷ぱちんこ遊技においては、賞品を認めないとすること

❸ぱちんこ遊技機について、現在のように遊技玉の発射速度著しく速いものを認めないこととし、オール15以上を認めず、賞品については1品100円以下として、同時に賞品の現金化を防止すること。

❹ぱちんこ遊技機については、例えばオール15以上を認めないこととし、賞品については1品100円以下とすると同時に、賞品の現金化を防止すること。

❺ぱちんこ遊技機、賞品は現在通りとして、専ら賞品の現金化の防止に努めること。

警察庁が連発禁止令
ぱちんこ遊技の全面禁止も視野に



昭和30年代の長野県上山田温泉。複数のパチンコ店が通りに軒を並べていた。スマートボール、射的などの看板も見える。



昭和44年、まだ都電が走っていた頃、新宿騒乱、反戦デー直後の新宿駅前の風景。パチンコミヤコ（現在も場所を変えて営業中）の看板が覗く。

仮に警察行政が❶か❷を選択したとすれば、パチンコは間違いなく現在この世に存在しなかった。しかし警察庁は最終的に❸❹❺の手段を選択。連発機は廃止するが、オール15以上を禁止、1式、2式、3式という機械基準を満たした機械のみ許可するという施策を講ずることによってパチンコはかろうじて生き残ることになった。

1式とは遊技球を手で持って、一個ずつ投入して発射するもの。2式とはあらかじめ遊技球を投入して順次自動的に発射されるもの。循環式の場合は発射球がアウトかセーフになった後でなければ、次の発射ができないもの。3式は循環式と自動発射を備えてもいいが、遊技球の発射数が1分間に30発以内のものだ。

それにしても世論ではパチンコ撤廃論というのも根強くあったにも関わらず、なぜパチンコは禁止されなかったのか。それは次の警察庁の見解に集約されよう。

「ただ、懸命に働いた後の疲れた身体、又すさんだ心は適当な娯楽又はいこいを要求するのであって人間はこれによって明日への生命欲、生活意欲を保持向上させることができるのである。敗戦という有史以来の大打撃を受け、経済的、精神的に暗澹たる無気力な状態にある時、ぱちんこ遊技が多くの人のリクリエーションとなり、娯楽となって、明日への意欲を振るい立たせたこともあったと思われる。

またぱちんこ遊技が射こう心をそそるおそれのある遊技であることはいうまでもないが、人間に射こう心というものがある限り、射こう心をそそるおそれのある遊技を全廃することは不適当であり、ぱちんこが健全な方法で人間の射こう心を満たすものであれば、禁止する必要はないと思われる」



昭和45年、東京・銀座でスタートしたばかりの歩行者天国の風景。松阪屋の隣にパチンコ店の看板がある。



大型店が増加した昭和43年頃のパチンコ店の大型の景品カウンター。写真は東京練馬区江古田の「双葉」。



昭和40年頃、大阪の大型スマートボール店。現在もミナミ・新世界周辺にその姿を残している。



昭和50年頃、国道246号線沿いにできたお座敷パチンコ「峠パチンコ」。右が出たばかりの電動式、左が手動式。



昭和56年、フィーバー機で一時的に業界は沸くが、射倖性のアップを懸念した警察行政は各都道府県に対しフィーバー規制を行い、超特電（フィーバー）機の入替えが始まった。（全遊協20年史より）



昭和51年、大型化に伴い店舗に導入された初期のエース電研の補給コンピュータ。景品カウンターの内側に設置されている。

連発でうけた業界の衝撃度は測り知れない。これによるパチンコ店の転廃業、ファンの激減は目を覆う許りだった。だが、一方では断乎としてパチンコに依拠、これを生業として死守する店、一部メーカー各社の労苦が市場を支える原動力になった事だけは否めない。

そして連発後の昭和32年、役もののはしりとして登場したジンミット（西陣）やコミック（平和）がパチンコ復活の先駆けとなった事も忘れ難い。更に、その後のチューリップ（昭和36年）、百発皿（昭和44年）、電動式などなどで業界は徐々に活力を。そして昭和55年のフィーバー（三共）の登場は、いささか退屈気味のパチンコに大きな風穴をあけた。

だが好事魔多しだ。その爆発的な出玉はほどなく、行政側、世論からの厳しい指弾を浴び、10カウント規制などでトーンダウンを余儀なくされる。こうした中で晴天の霹靂ともされた行政側の示すカード化は更に業界を混乱させた。

だが後年（平成4年）、このカード化には不可分とされる〝CR機〟認可が、およそお固い行政思想とは裏腹なギャンブル化を加速させた皮肉な側面をどう捉えるのだろうか。

今昔を問わず、業界の命運を握る鍵はいまなお「射倖性」、そして、これにまつわる「景品買い取問題」である。そして、一時の娯楽に供する賞品の得喪をめぐる店、ファンとのせめぎあいは今後共、時代と共に高まろう。

「過度に与えるのはダメ、一時の娯楽に供するチマチマ賞品は可」

こうした二律背反をどこで両立させられるのかが、今後の官（警察）民（ファン）にも投げられた究極の命題とも思えるのだが…いかがなものだろうか。

歴史の生き証人①

守られたか台数の自主規制（一店当り500台）



昭和39年に東京オリンピックを控えた東京は、「迷惑防止条例」を施行、首都の治安情況に対応する。

なお、同条例には業界へ向ける「景品買行為の禁止」が改めて盛り込まれ、更に大型化による台数規制（一店当り500台以下）の行政指導も打ちだされた。

中央マスコミでは当時、あえて別掲〝社説〟としてパチンコをとりあげ、これへの解説とあわせ、パチンコの将来像に頂門の一針を。だが時を経て40年。かっての行政指導による業界側の自主規制はあえなく潰え、あいつぐ大型チェーン化は年ごとに業界の二極化を加速させている。

健やかなパチンコ再びは叶えられるだろうか。東京市ケ谷台上に宿願の㈱遊技会舘が落成を見たのは、これより七年後の昭和四十七年だった。

毎日新聞社説（昭和37年2月13日付）

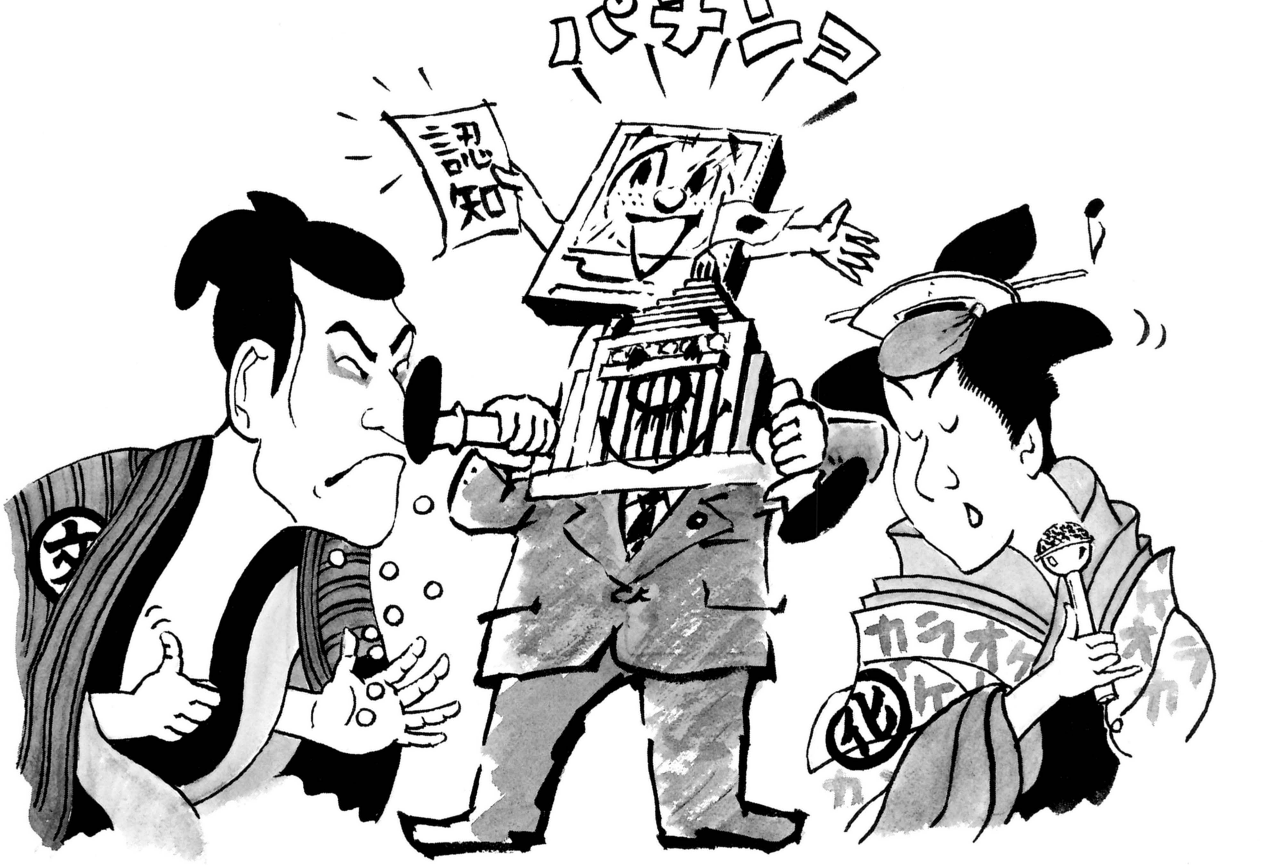
パチンコブームは去った。そして、もうすたれる、もうつぶれるという声がいくたびか聞かれた。無理もないことだ。民族資本の弱いこと、景品買い、とばく性など、ことに家庭の主婦のひんしゅくを買う問題は少なくない。

とはいえ、つぶれもせず、すたれもせず、日本全国でパチンコが消費される金は年額二千億に及ぶという。国民一人につき一千円、映画に支出される額の数倍、いや十倍に近かろう。

いまや、パチンコがわが国レジャー産業の王座にあるのは、いなめない事実なのだ。そして日本人のゆくところに必ずパチンコあり、クェートの油田地帯にも、開発に従事する日本人を追ってパチンコは進出している。パチンコは、現代日本文化の抜きがたく、そして無視しがたい一要素を醸成しているといわねばなるまい。パチンコは孤独のゲームだ。ひと一人、台に正対してのゲームだ。この孤独性はその人の強みをなす三人の仲間を集めねばマージャンは楽しめぬ。いついかなる時でもパチンコ台は待っている。昼の休み時間をつぶすにも、待ちあわせといったような、一日のスケジュールにぽっかりあいた空間を埋めるにも、複雑な人間関係からの息抜き、逃避としても、この孤独のゲームは最適なのだ。

だが、一人で出きる室内遊技は、ほかにもある。コリントゲーム、スマートボール、ビンゴなど。こうしたゲームをパチンコが圧倒したのは、ひとつにその集約性という利点があげられよう。他のゲームの一台が占めるスペースで、ゆうに二台ないし三台のパチンコ台を設置できるのは、企業者にとってこたえられらないだろう。いうなれば、パチンコ屋はゲームの団地なのだ。

もう一つの利点としてパチンコの機械性が



ある。最低限度にちがいないが、パチンコは機械なのだ。この機械文明の時代に、日々、機械に接し得る人々は案外多くない。接し得ない人々は、機械コンプレックスを内攻させ、欲求不満をわずかに癒す道をパチンコ機械に見いだすのだ。

それにしても、パチンコの制覇が明らかになったのは昭和二十三年ごろ。自動式パチンコが世に出てから十年の雌伏を経たのちのことだった。昭和二十五年といえば朝鮮動乱の勃発の年、これを起点とするいわゆる〝奇跡〟的経済復興、大衆社会状況の本格化はパチンコの制覇とは無縁ではあるまい。こうした社会的条件に対応し、集約性、機械性という利点に乗じて他の娯楽を圧倒すべく、パチンコは量産体制に突入した。それまでのパチンコはひとつの台のなかで一の穴、二の穴、十の穴というふうに出る玉の数に段階があり、機械は複雑だ。量産に向かないそこで案出されたのが台ごとに玉の数（一〇、一五、二〇）を一定にするオール式で、それは、大衆の要求にマッチした。旧式の複雑な台でも玉が入ってからキーパターン、ゾロゾロと玉が出るまで暇がかかった。いまやチンジャラと打てば響く、能率的なのだ。さらにいえば、どの穴に入っても出てくる玉の数は一定、というのも戦後の民主化、平等化への欲求に微妙に対応していたとはいえまいか。

もうひとつ、旧式のパチンコでは、穴の一つ一つに違った絵がついていたおかめ、ひょっとこ、てんぐの面といったぐあいの伝統的なものもあれば「鐘の鳴る丘」「二十のとびら」などマスコミの流行を追ったものもあったが、量産の開始とともに、すべて消えていった。玉数で穴を差別する必要がなくなったからであるが、一つ一つ絵をかく職人的手工業が量産の速度をおとすものとしてはじきとばされたからであった。

意味をもった絵の一掃されたパチンコは、穴には入る。玉がでるというギリギリの機能以外のムダな装飾をきれいさっぱり追放して簡素な美を獲得し、現代人の好みにあうことにもなった。

オール式出現という革命によって、パチンコは十年の雌伏期を脱し、以後、その王座はゆるがずに現在に至っている。能率性のゆきすぎた強調が連発式となり、このゆきすぎが当局の禁止にあって不況におそわれたが、オール式をオール十五の一本にしぼって波を乗り切った。

平等性の強化と共にオール十五の穴の配置が統計学の正規分布にぴったり対応するという機能の発見も、不況乗り切りの最大の要因であったろう。近ごろテレビ塔、テレビ穴などいろいろの変り台がまた現れはじめたが、変り台にはやりすたりがおおいのでも分かるように、オール十五の機能的な基本型をくつがえすべくもない。

ところで、人口とパチンコ台の比率が最少なのは東京だそうだ。その東京では表通りにパチンコは少なく、裏通りにひっこんでいる。そしてある程度以上の都市で、駅前にパチンコ屋のないのは東京だけ、首都としての誇りに由来する道徳主義のなせるわざだろうが、こうした事実を象徴するようにパチンコはまだ日陰の身だ。だがしかし、現代日本文化の無視し難い一要素に成長していることを思えば、もうそろそろかくし子を認知してもいいころあいではなかろうか。そして太陽の光のもとで正しく育ってこそ、多くの問題点を生む暗い影も消えてゆくのではあるまいか。

歴史の生き証人②

レディス層にも門戸をあけた 業界初の女流パチンコ競技大会

近年、あいつぐ全国パーラーのめざましいクォリティアップは、難しかった女性客の動員さえ可能にした。パーラーのオープンに伴う〝レディスオープン〟も日常茶飯事の営業戦略に組み込まれる昨今だ。
だが、今から36年前、パチンコにはまだ及び腰だったレディスの遊び心をかき立てたのは、ホカならぬ王様手帖だった。歴史の生き証人が伝える女流パチンコ競技大会を再現しよう



ゼッケンの115はお年ではありません。老婆（75才）を優しく励ます宮城千賀子審査委員長。



2位の9段免状にほころぶOLのM子さん（28才）。

これは、昭和41年（1966年）11月、パチンコ文化タウン誌「王様手帖」主催による、業界初のレディス見込みファンへの熱いラブコールだった。

おりから、同年はまた、東京オリンピック開催後の不況を喞ちつつも、かねてから進めていた全国遊技場協同組合連合会が結成された記念すべき年でもあった。

いっぽう、行政側からは新たな機械基準による各種の変動セーフ穴（ヤクモノ）が承認され、とりわけ〝チューリップ〟の開花は、全国パチンコファンを狂喜させた。

とはいえ、パチンコはまだまだ男性客の領域で到底、女性の立ち入る明るい娯楽環境とはいい難かった。

こうした中で、見込まれる女性ファンへの呼び水となっていたのが、〝王様手帖〟でもあった。

「王様手帖」は昭和38年（1963年）創



宮城審査委員長より女流名人位10段の免状と共に優勝盃をうけとる喜びの主婦K子さん（32才）。



審査委員席で左より福地泡介、宮城千賀子、昔々亭桃太郎師匠。

ゼッケンを背に壮観な業界初の女流パチンコ競技大会会場。参加者は各自が25個の持ち玉で1時間競技を行い、1時間以内に玉の無くなった場合は25個ずつ4回までの玉が補給され、出玉による最高点を競い、追加玉は最後に得点の中から差し引かれる。





刊以来、実に誌齢４６８号（平成14年9月号現在発行部数10万部）を重ね、今やパチンコの代名詞として業界内外に多くの男女読者層をひろげるパチンコ文化誌でもある。

同誌を毎月、顧客へ贈りつづける全国優良配布加盟店（２００店）の文化的サービスは出玉だけによらない他店との差別化にもつながり、これが女性ファンの拡大にもつながったことは否めない。

近年、めざましいパーラー環境の質的向上は、レディス層にも好感され、ましてや財布を預かる世の主婦層へ向ける不断のリピート作戦は今後共、パーラーの命運を大きく左右しよう。

いまから38年前、すでにこの潮流を見こしていた「王様手帖」によるレディスへの呼びかけはずばり大ウケ、全国の話題をさらったものだった。

この日、競技大会会場には、女優の宮城千賀子を審査委員長に、昔々亭桃太郎、漫画家の福地泡介氏らが来場、応募者５００余名の中から抽せんで選び抜かれた20才以上のOL、主婦連１００名が、パチンコ玉であでやかな技を競った。



会場には全国から250余名が参加、熱心に晴れの受賞者を見守った。

歴史の生き証人③
業界初の本格シンポジウム 第1部は懸賞論文入選者発表



晴れの賞状を手に喜びの入選者。

昭和64年（1989年）4月7日、わが業界では嚆矢とされた本誌主催によるパチンコシンポジウムが、九段のグランドホテルで開かれた。

業界内外の注目を集めた本誌主催のパチンコ懸賞論文応募作品の選考発表と、入選者への表彰式で幕を開けた。

これは、さきに国内外から本社へよせられた200余編の力作を第一次社内選考で数編にしぼり、これを更に左記の「懸賞論文審査委員会」の審査に委ねて、晴れの入選作6編を決めたもの。

審査委員

竹内宏氏（当時、日本長期信用銀行専務取締役）、石毛直道氏（国立民族学博物館教授）、鳥井守幸氏（TVコメンテーター、評論家）、山崎洋子氏（作家）。

同審査委員らからは、予想をしのぐ反響の大きさに加え、いずれ劣らぬ応募作品数編へ期せずして感嘆の声があがり、鳩首協議の末、最優秀作品（賞金50万円）1編、佳作（10万円）3編へ更に2編を加え、応募者の努力に応えた。

なお、審査の過程で、四氏がひとしく口にした言葉は、一様に「ファンのレベルが高い」という印象であり、これらをうけ、業界が今後、どう応えられるのだろうか…という危惧さえ聞かれたほどだ。

とまれ、戦前、戦中、戦後の三代にまたがり、庶民の哀歓を綴りつづけたパチンコとあれば、これへよせるファンの思い入れも肯けた。未来のパチンコ創造へ向けた、ファンの提言を真摯にウケとめることからまず業界の文化的脱皮をめざしたいものである。

因みに最優秀作品「パチンコの未来」でカ

ード時代を迎えるパチンコ業界へ「街のアメニティ」としてパチンコを捉えた柏木又浩氏(25才)の最優秀作品をお届けしよう。

パチンコの未来

柏木　又浩
神奈川県横浜市
㈱ジャパン・ニューアルファ（社員）26才

「街は森に似ている」。村上春樹の本の一節にありました。森を取り囲む環境は森の呼吸から生まれ、その環境によって森の性格が決められていく。森の美しさは、森自身の表現力と森と融合もしくは、背反する環境の調和である。街は現代の森であり、その美しさをどのように創造していくかは、神ではない、わたしたち人間にのみ生みだせるものなのである。私は、パチンコを街のアメニティとして、人間社会のアメニティとして定義づけ、未来のパチンコを描いてみたいと思います。

「アメニティ」は第1次オイルショックの後、昭和50年のOECD環境委員会レポートの中で重要性が指摘されて以来、世界的にも、また我国の中でもクローズアップされてきました。D・L・スミスは『アメニティと都市計画』の著作の中で「アメニティは、快適さ、喜ばしさと同意義であって、ラテン語のアモエニタスから生まれ、さらにアマーレ（愛するの意）という語源にまでさかのぼる」と論じています。歴史の中では人はアメニティを求め、夢や理想の実現のために考え、行動してきたのであります。

私は、人の志向や行動の原動力として「アメニティ」を捉えてみました。

パチンコは、大正9年以来、日本人の大衆娯楽の王様として定着し、独自の地位を築いてきました。社会的問題を多く抱えながらも4000万のパチンコファンに支えられる日本文化として成長してきました。そのパチンコもここ数年の間に大きな変革を遂げようとしています。そのひとつは、プリペイドカードの導入であります。日本レジャーカードシステム株式会社の設立によりパチンコ業界にも大資本が参入する兆しは見えてきたと共に、業界のガラス張りを推進し、国家的にパチンコ産業を認識していこうという流れが生じてきました。

そして、もうひとつの変革は、業界の変化と並行してパチンコ経営が家業から企業化へと変貌してきたことであります。10兆円産業の誇りとこの産業を支持してくれた国民に対して「公開企業」として社会還元を目指す時代になったのであります。

この2本の支流が1本の本流に姿を変えたとき、パチンコ業界のセカンドステップが始まるのではないでしょうか。このステップをどの方向に導くか、羅針盤を決めることこそ現在のパチンコ産業に必要なことであり、「アメニティ」として走り出すチャンスになるのであります。その機会を生かすために、私はパチンコの、街のアメニティとしての確立と業界のPRによる好感度の醸成を提案したいと思います。

まず、街のアメニティとしてパチンコが入り込むためには、『森』の一つの機能—炭酸同化作用（光合成）をパチンコの役割として持つことであります。木が空気中の不用な二酸化炭素を吸収して、人間に有用な酸素を吐き出すことと同様に、ストレス等さまざまな想いやニーズを持って来店するお客様に対して店を出る際には皆がそれぞれ気分が晴れ晴れとし、入店して来たとき以上に楽しそうな想いになって頂けるような「森の光合成」機能を持つことであります。

「森の光合成」機能をコンセプトに未来のパチンコに対するニーズを考えると、地球と連動した短期的余暇に根ざした街作り、時間産業としての移行、大衆のニーズによる差別化が必要になると思われます。

第一のファクターであり地球と連動した短期的余暇に根ざした街作りとは、パチンコ店を独立した店舗とみなすのではなく、街の一部として、融合性の高いパチンコ店を出店展開することであります。街から遊離したパチンコ店が現在以上のイメージの向上を追求しようとすることは容易なことではありません。ネオン、ディスプレイ、看板類、アナウンス、店内音楽等をどんなにモダンにハイセンスにしようとも、イメージの孤立化は否定できません。街に溶け込むパチンコ店の創造は、都市計画、開発計画の段階から入り込んでこそ可能になるものなのであります。積極的な街作りに参加することで、地球社会と密着した営業展開をすることからポテンシャルが高くなっていくのではないでしょうか。

郊外店であれば、自治体の他に他業種の企業とのタイアップも考えられます。例えば、ガソリンスタンド（以後GS）及び洗車場とタイアップ、コンビニエンスストア（以後CVS）とのタイアップを図ることでニューライフゾーンとしてのパチンコ店を含むエリアを定義づけます。ゾーンの中には、郊外型ショッピングデパート、GS、CVS、公園、ファーストフード店、スポーツスタジオなどを盛り込み、地域住民のニーズが集約された「短期的余暇の過ごし方教えます！」的なテーマゾーンを設立するのです。そして、このゾーンの主たるレジャーとしてパチンコを導入するのです。そのためには、パチンコの景

品としてゾーン内各店にて使用できる共通チケットを発行し、それによって食事からショッピング、スポーツに及ぶまですべてをパチンコを媒体として利用できるシステムを構築するのであります。また、通常のお客様は各店を個別に利用できるようにすることは当然のことです。

ガソリンチケット、商品券等の金券が景品として使用されることは、将来的に遠くないことと思われますが、販売ゾーンを限定したダイレクトエリアマーケティングを取り入れることで新しいパチンコの位置付け―街のアメニティとして業界を逸脱して広義の社会的認識が得られる第一歩になるのではないでしょうか。「街」としてグッドウィルが醸成されることがパチンコの近未来的ニーズの最たるものだと思われます。

第2のファクターの時間産業への移行は時間の切り売りの提案であります。24時間マーケットと言われるように現在、時間の消費感覚が変化してきました。労働時間の短縮による余暇時間の拡大、長寿社会化による生活時間の拡大、パーティなどの社交時間の拡大、旅などの余暇需要の拡大、生産のみに特化していた中年男性の生活者への変身などの要因から日本人の生活時間が拡大してきました。生活時間の拡大と同時に時間へのこだわりが強くなり、自分の時間の管理を好んでする―リフィル族（ファイロファックス、タイムシステムなどの時間管理を一気に増加、スケジュールを埋めることを重要視する若者が増加してきたのです。この傾向をパチンコ業界に取り入れることが必要なのです。パチンコ店の営業時間を時間別顧客層に合わせて細分化し、その顧客層、時間帯にマッチしたサービスを行うのであります。

例えば、オープン午前10時から正午までは「モーニングオープン」としてコーヒー、クロワッサンと玉のセットサービス、正午から午後3時までは「ベビーシッターオープン」として育児専門の従業員が別室にてお客様のお子様を預かり、3時から5時までは「ビギナーズオープン」として従業員がパチンコの基本並びに機種別攻略法を初心者に伝授、6時から8時までは「バニーオープン」としてバニーガールによるウーロン茶のサービスというようにして実質的来店客層と希望ターゲットからサービスをセグメントした形で提供するのです。この分化によって流動的かつ実質的サービスの向上ならびにサービスに対するグッドウィルの醸成が期待されます。

また、現在パチンコ店の営業時間はほとんど標準化されておりますが、他の産業同様に24時間マーケットに目を向けてもよいのではないかと思います。風俗営業法の実施により営業時間は「日の出から」と制定されています。深夜の時間枠は限界がありますが、早朝の時間枠に余裕があること、そして、早朝の需要創出の可能性から見て、通常の営業とは異なった形式で営業してはどうでしょうか。例えば、早朝野球、早朝ゲートボールなどの多い地域のコミュニティサークル対抗により一定の時間内にグループごとに出た玉数に合計を競い、サークル活動という新しい形での営業を実施するのであります。個人向けの娯楽から団体単位でも楽しめる娯楽へのパイロットプランとして考えられるのではないでしょうか。

そして、第3のファクターである大衆のニーズによる差別化とは、大衆に根ざしたパチンコ産業を個々人の差別化に対するニーズを適度にくすぐり、ニーズの選択権をお客様自身に委ねることであります。自分の家庭が中流であると殆どの人が考えているからこそ、上流も垣間見ることのできるスタンスが受け入れられると考えられます。

具体的には、ワンクラス上の快適な空間でパチンコを楽しみたい人、多少の額が加算されても自分のウォンツをかなえたい人のために同一店内にランクアップしたVIPコーナーを設けます。設備的には、いすをソファーに変え、男性客には女性のコンパニオンが、女性客には男性の社員がきめ細かなサービスに従事するのです。サービスとしては、ドリンクサービス、軽食サービス、ミュージックセレクトサービス、ペアシート等を始めとして将来的には、美容産業とタイアップした形式がよいのではないかと思います。このVIPコーナーは、店内の一部として設けるのがポイントであり、2千円程度の特別料金、または、会員制にすることが理想的と思われます。「手にとどきそうでほんの少し躊躇してしまう」程度の差別化が両サイドのバランスを保つには、一番よいのではないでしょうか。

また、もうひとつの差別化として初心者に対する差別化を行うべきであると思われます。客層を拡大することで初めてパチンコをやってみようというお客様にパチンコというゲームを理解してもらうこと、楽しさを体験してもらうことがより多くの新規顧客層をつかむことへ繋るのです。このためには、機種別攻略法のティーチング等の従業員のビギナー向けサービスの実施がよいと思われます。そして、このティーチングを基盤にパチンコ店の会員制雑誌の発行まで行ってはどうでしょうか。各地域住民への理解並びに好感度を醸成していくためには、独自の媒体を持つことは理解のツールとしては有効であります。



応募作品を前に鳩首協議の左より竹内宏、鳥井守幸、山崎洋子、石毛直道各審査委員。

これら3つのファクターを盤石としてパチンコの「森の光合成」機能を確立することが街のアメニティーパチンコの未来的指向ではないかと思います。大衆がささえてきた文化であり産業であるパチンコだからこそ、大衆に理解してもらえるように努めなければならないのです。

このような社会的理解、還元機能を多くのパチンコ店経営者が実現することからパチンコ業界全体のイメージアップ、PRは可能になるのです。

しかし、各経営者が自らの企業の利潤追求のためだけに地域社会への利益還元を行ったとしても、業界としての衰退への第1歩を踏み出すだけです。現代において世論のパワーは非常に影響力を持っています。いつまでも過去をひきずっては業界のPRはできません。

パチンコを「特殊なもの」、パチンコ業界を「特別な業界」などと位置付けることよりも、国民文化の代表として社会に表現していくことです。

パチンコのPRにもっとも必要な条件は、「ディレクション&ユース」です。日本競馬協会が映画や雑誌、イベントを使い、アピールしてきたのは若者に対してです。若者に対して広く浅く新しいイメージを醸成していくことを目指し、パチンコを日本文化の代表として歌舞伎や能などの大衆芸能、百人一首などの大衆娯楽と同様に認識してもらうことであります。パチンコから日本の歴史を判断、認識することよりも今の形で今の方法でパチンコを表現していくことに業界は舵を向けなければなりません。日本において大衆に対するPRは、「今」を捉えた若者への提言として、外国に対するPRは、日本文化、経済を理解してもらう1ツールとして表現すべきであります。

パチンコはマレーシア、台湾などの一部の外国以外では受け入れられない。という声をよく耳にしますが、導入方法を一新し、日本文化として輸出、外国文化として定着というプロセスを前提にした方法を探ることにより可能になっていくのではないでしょうか。例えば、ラスベガスのカジノに導入できるようにパチンコ台をゴージャスかつダイナミックに変えていくことで、国際的に受け入れられるかもしれません。文化は、形を変え、ルールを変え、伝承していきます。その発祥の地が日本というだけのことです。

このような「パチンコ」のPRを業界として各経営者が一丸となって考えていくことが必要です。その時こそ、世界のアメニティーパチンコに到達できるものと信じます。

そして、その次のステップとして『日本文化振興のための国際的レジャー施設』を設立し、歌舞伎、能、浄瑠璃などの芸能、箱根細工などの郷土名産品の製作、有田焼などの陶芸、書道、生花、空手、そして、パチンコを展示、体験できる施設を創設するのです。ラスベガスと京都、そして国立劇場を合わせたような施設にするのです。

パチンコを支持する大衆に対してパチンコを通して社会的貢献をすることが将来のパチンコの行方を左右すると思われます。

パチンコが、「森」という街、人間社会を清浄し、活性化するハードになり、「森」が人間に必要不可欠な空気というソフトを創造、再生する『空気精製機及び空気清浄機』になることが私の提案です。

「パチンコ」という言葉は、日本語です。「パチンコ」が世界の言葉、人間社会の言葉になることを切望します。

参考文献

・新風営法法令基準集　大成出版
・プリペイドカードのすべて　ビジネス社
・企業診断　1988・12
・アメニティと都市計画　D・L・スミス
・国民生活時間調査　NHK世論調査部
・週刊ホテルレストラン　1987・1・9
1・23
・'88レジャー白書　余暇開発センター
・パチンコ産業年鑑1988・1989
・グリーンべると　1988・10・11
・遊技通信　1988・11・12

第2部では未来に光りをあてた初のパチンコシンポジウム



景品買い取りをめぐる行政側との応酬で会場には微苦笑が広がった。左より竹内宏、鳥井守幸、山崎洋子、平沢勝栄各氏。

次いで、未来に光りをあてた第2部は、おりから先に示されたカード導入問題（昭和63年）とも重なったことから、とくに現職の身でパネラーを快諾した行政側（当時・警察庁平沢勝栄保安課長・現衆議院議員）の特別参加がいっそう、全国参加者らの関心を集めた。

これは又、本誌がかねてから行政側の全幅の賛意を得ていた先の懸賞論文選考入選発表に伴う一大文化イベントへの共感故だった。

40年の歴史を刻んだパチンコ業界に、ひとつの時代を画したとされるこの快挙へ、翌8日づけの読売新聞朝刊は、

「パネリストからは『業者は資産を公開して社会的信頼を得よ』『景品買いなどの暗いイメージの払しょくを』など、手きびしい注文が相次いだ」と報じ、業界初のシンポ開催の成果に向け、大きな関心を示していた。

なお、このシンポジウムには、各界有識のパネリスト四氏（竹内宏、室伏哲郎、鳥井守幸、山崎洋子）に加え、当時の警察庁保安課長、平沢勝栄氏が現職の身で参加という勇断がいっそう討論の場をもりあげていたことも記憶に新しい。

第1、第2部構成の同イベントにはこの日、業界内外関係者、報道陣ら250余名が席を埋め、業界初の懸賞論文発表に伴うシンポジウムに耳を傾けた。

この日、「**パチンコの現状と未来を探る**」のテーマで交わされたパネルディスカッションの場で、とくに参加者全員の関心をひとしく集めたのは、現行法下での景品交換をめぐる素朴な質疑をめぐるパネラーの応酬だった。

以下、大のパチンコファンを自認する作家山崎洋子さんと平沢勝栄課長（現衆議院議員）との間で交わされた質疑応答の一部を再録して見よう。

山崎　景品交換でお金に換えてもらう場合、怪しげな所にこそこそ行きますよネ（笑）。あれは私が男だったら結構あの雰囲気が好きだったんではないかと思います（笑）。でも、やっぱり女なものですから、男の人が並んでいる間に混じって下を向いて順番をまっているのはしんどいものがあるんです（笑）。あの仕組みがどのようになっているのか私も詳しくは知らないんですが、どうなんでしょうネ（場内爆笑）

室伏　その辺はどうなんですか。

平沢　極めて言いにくいところなんですよね（笑）。一般的に日本では賭博は禁止されているわけなんです。これは刑法で禁止されていまして、例外的に公営ギャンブルは認められておりますけれど、これは特別法で認められているワケです。刑法には但し書がついておりまして、その規定では「一時ノ娯楽ニ供スル物ヲ賭シタル者ハコノ限リニ非ズ」となっているわけです。ですから、パチンコはその例外規定で現在営業がおこなわれているわけなんです。ということは、「一時の娯楽に供するものを」、要する「賭した」、いわばそのようなものを賞品として提供するというものはかまわないというのが、今までの私どもの解釈なんです。これを私どもとしては著しく射幸心をあおらなければかまわないとい



室伏哲郎氏のコーディネートで蓋をあけた初のパチンコシンポジウム。


山崎洋子氏
（ミステリー作家）


室伏哲郎氏
（美術社会評論家）


竹内宏氏
（経済評論家）


鳥井守幸氏
（社会評論家）


警察庁保安課長平沢勝栄氏
（現衆議院議員）


来賓祝辞を述べた
㈱平和代表取締役会長
中島健吉氏

うことで適用しているわけです。ですからギャンブルではない、娯楽である。著しく射幸心を煽らない範囲での娯楽で、これがパチンコであるというのが私どもの考えなんです。したがって、射幸心の観点からあるていど規制するのは、例えば玉一個の値段とか、大当り時の出玉量とか、景品交換の上限はいくらかとかになるわけです。

ただし、時代と共に考えかたも変わっていくわけですから、私どもとしてもどんどん考えかたを変えていかねばならないだろうと思います。例えば、景品交換の上限3千円が今のままでいいのかなどです。

現金交換なんですけれど、今までの法律ではしてならないことになっています。これは明らかに賭博行為です。だから認められないというのが今までの考えかたです。

山崎　やっちゃいました…（場内爆笑）

平沢　ですから、それは、お店が直接されているわけでなく、それはお店のあずかり知らない所で、お店とは全く関係のない方がやっておられるということでございます…（笑）。ただ、いずれにいたしましても景品交換の所は非常に重要なところでございまして、一般の方が暗いイメージをもっておられますし、これはやはり、パチンコのイメージを悪くしている一つの大きな理由でございます。また最近、強盗が起こるのは、景品交換所が殆どなんです。私どもといたしましても、何とか早くこの部分を健全化したいと考えている所でございます。

以上ナンとも歯切れの悪い当局側のコメントに場内では微苦笑が広がり、避けて通れないこの問題の複雑さを改めて浮き彫りにしていた。

内外パチンコ百年の足どり

18世紀から19世紀にかけて技術革新を推進した産業革命の波は蒸気機関、自動車、蓄音機、飛行機など画期的な発明の誕生を促した。
アメリカで生まれたスロットマシン、ルーレットマシン、ヨーロッパで生まれたマシン・アー・スー（ウオールマシン）などのゲーム機もそうした技術革新の流れの中で、探究心に富んだ技術者の手で生み出されたものだ。欧米諸国から日本に流れ着いた、様々なゲーム機の幾つかは、微妙なアレンジを加えた上で、昭和初期に日本独自の「パチンコ」という遊技機に結実していく。
今回は、過去ほとんど記載のなかったパチンコ戦前史（山田清一監修）を核に年表を製作した。



パチンコ前史

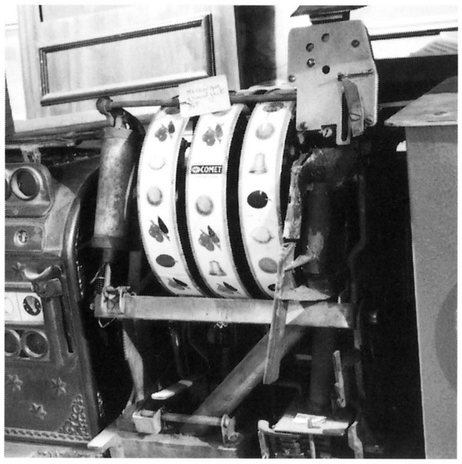
BC200年	古代ギリシアの数学者、アレキサンダー・ヘロンは自動販売機の元祖ともいえる、聖水自動販売機を発明。これはコインを投入すると祝福された聖なる水が出る仕組み。他にも神殿の「自動扉」など、からくりの原点となるメカニズムを多く考案した
1662年	大阪の道頓堀で初めてのからくり人形によるからくり芝居の興業が竹田近江によって行われた。このからくり人形にはゼンマイ、歯車、クランク、カムなどの機械時計のメカニズムが使われている
1738年	フランス人のジャック・ド・ヴォーカンソン氏、自動仕掛の笛吹き人形と水を飲み、モノを食べ排泄するアヒルの自動人形を開発
1796年	細川頼直によって『機巧図彙（からくりずい）』出版。その中には4種類の和時計と9種類のからくり人形、からくり玩具の構造、原理、製作法が図解されていた
1890年代	米で現在のピンボールマシンの元祖であるバガデルが大流行、丸い球を木製のキューで突き、点数を表示した穴に入れるもの アメリカで様々な円盤が回転する縦型のルーレットマシンや5本の金属の腕がカードをシャッフルする自動ポーカーゲーム機が開発され、タバコ店や酒を提供する店などに置かれた。ポーカーゲーム機はロイヤルフラッシュが揃うと100箱のタバコが獲得できた
1899年	ドイツの移民、チャールズ・フェイによって、3リールスロットマシンの原点ともいえる「リバティベル」がサンフランシスコの工場で開発された
1902年	フランスのパリ市は、20、30サンチームの店内で飲物と交換できるドリンク券を払いだすゲーム機のみを許可（現金を払いだすゲーム機は禁止）

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

BC272年	ローマ、イタリア半島を統一
1666年	イギリスの物理・数学者ニュートン、万有引力の法則を発見
1769年	イギリスの機械技師ワット、蒸気機関を実用化。産業革命の引き金となる
1785年	イギリスのカートライトが織機を発明
1859年	生物学者ダーウィンが『種の起源』を発表
1894年	日清戦争勃発
1895年	映画のルーツとなるルイ・リュミエールのシネマトグラフ、パリではじめて公開
1900年	パリ万国博覧会と近代オリンピック開催
1902年	G・メリエスによる最初のSF映画「月世界旅行」公開（仏）
1904年	日露戦争勃発

1906年　フランスのパリでドリンク券以外にも食券の払出しも許可される法律が制定

1910年前後　射倖性もあり釘も備えたマシン・ア・スー（ウォールマシン）が、フランス、イギリスなどで大流行、カフェー、ダンスホールなどに設置され、翌1911年において全仏で許可を得た機械の数は12万台にのぼる



パチスロの原点となった3リールマシンの内部。
（J. C. ボドー氏蔵）

1930年代　ニューヨークではペイアウト式のピンボール、競馬ゲーム、スロットマシンなどギャンブルを目的とした機械のボイコットキャンペーンが…。各地で規制、多くのスロットマシンが海に捨てられるか、スクラップとなった

1933年　コインを払いだすペイアウト式のピンボール機が開発され、ニューヨーク市に登場

1937年　8月31日フランス全土でマシン・ア・スーを含む全ての種類の射倖性を持つゲームマシン、スロットマシンが禁止。これは全ヨーロッパに波及していく

1941年　ニューヨーク市長、ピンボール禁止法案可決

1905年　米、ジュークボックスの原型、円盤レコードの自動演奏機を発売。最初の映画館がアメリカに登場、入場料が5セントであるためニッケルオデセンと呼ばれた

1907年　パリ、北京間の第一回長距離自動車レース開催

1910年　大衆向けラジオ開催

1911年　タイタニック号北大西洋で沈没

1913年　初の家庭用電気冷蔵庫（米）が開発される

1914年　第一次世界大戦勃発

1917年　ロシア革命が勃発

1919年　ジャック・デンプシーが世界ヘビー級タイトル奪取

1920年　アメリカで禁酒法が施行、ギャングがはびこる

1921年　ココシャネル、香水の「シャネル」を発表

1920年代　チャップリンの喜劇大流行

1930年　第一回ワールドカップサッカー、ウルグアイで開催

1939年　英仏、ドイツに宣戦。第二次世界大戦勃発

1941年　日本、アメリカに宣戦布告



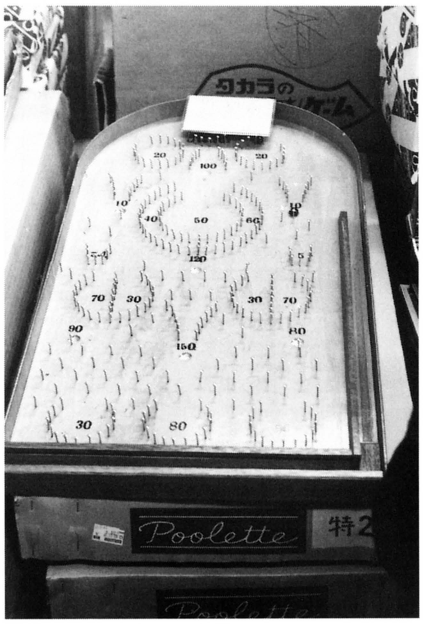
18～19世紀のおもかげを残す
パリ市内の石造りの建築物。

パチンコエンターテイメントの足どり

大正十五年・昭和元年（1926年）

1月　兵庫県宝塚新温泉の「パラダイス」に、大正末年から昭和初年にかけてドイツ製、アメリカ製の遊戯機、遊戯具が導入される

11月　この時代の盛り場の遊技場には、射的、場弓、玉転がし、吹き矢、囲碁、将棋、釣魚などがあった



戦前に流行したコリントゲーム。
（写真提供山田清一）

昭和三年（1928年）

1月　宝塚新温泉パラダイスに設置されている各種遊戯機、遊戯具を遠藤嘉一氏（のちの日本娯楽機製作所の社長）が見学、同氏は早速遊戯機具の研究、開発に没頭する

中山工業所（中山一郎社長）が球戯式菓子自動販売機を開発

9月　兵庫県西宮市会津曙町の山林健二郎氏（元西宮遊組々長）は、宝塚新温泉及び大阪天王寺公園に米国製遊戯機二台を置いて商売する人に出会い、その機械を視察して自ら模倣遊戯機を製作。これを香枦園海水浴場に設置して遊技場を開業した。（神戸新聞・昭

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

大正十五年・昭和元年（1926年）

たばこ、ゴールデンバット一個七銭
若槻礼次郎内閣成立
東京・上野両駅でドイツ製の入場券自動販売機が活動する
日本放送協会設立
日本航空、初の海外定期便、大阪・大連間の運行開始
改造社「現代日本文学全集」刊行、円本時代はじまる
大正天皇（大正）薨去　新年号は昭和

昭和二年（1927年）

大日本相撲協会設立
兵役法公布
小田急電鉄開通
田中義一内閣成立
柳宗悦、民芸運動はじめる
文壇の雄、芥川龍之介自殺
大阪府下のダンスホール禁止される
日本最初の地下鉄、上野、浅草間開通
モダン・ガール（モガ）、モダン・ボーイ（モボ）、円本、マルクス・ボーイ、などの用語が流行

昭和三年（1928年）

大相撲実況放送開始
日本ビクター、電気吹込式レコード初登場
日本商工会議所設置
改正治安維持法施行
全県警察部に特別高等課設置を公布
NHK、全国放送開始
日本航空輸送設立
大阪市の人口233万3千人で、東京を抜き第一位に

和三十六年九月）

昭和四年（1929年）

5月　大阪市北区信保町一ノ一に荻野文蔵氏の自動球戯機出店が許可される

10月　京都市中京区新京極通り蛸薬師上ルに荻野文蔵氏の自動球戯機出店が許可される

昭和五年（1930年）

1月　東京・浅草区駒形「日本娯楽機製作所」（遠藤嘉一社長）が玉遊び自動販売機各種製作を開始

2月　名古屋市中区西脇町平野はまの、同区門前町大須観音の遊技場に設備構造変更による「自動球遊器」設置が許可される

6月　自動球遊機の露店、石川県金澤市に登場。高柳という露天商の依頼をうけ中川清氏（中川製作所）が本枠づくりの賃加工請負う

昭和六年（1931年）

石川県金沢市、竹田竹次郎氏が遊技機製作、販売、遊技場経営に乗り出す。（のちのツバメ商会）

「自動球遊器」の露店、各地に出店増える

高瀬和弘氏、金沢より松本に移転。「冨士商会」として遊技機の製作販売、遊技場経営に乗り出す

11月　浅草松屋にスポーツランド開場、パチンコタイプの遊技機が人気呼ぶ

昭和七年（1932年）

1月　石川県金沢市の材木商才田商会が、遊技機製作、販売、遊技場経

昭和四年（1929年）

横浜市で失業者1200人、市役所を占領、失業反対斗争

阪急電鉄が大阪梅田に初のターミナル・デパートを開設

東京浅草にカジノ・フォーリー開場

浜口雄幸内閣成立

全世界注目のドイツ飛行船ツェッペリン伯号来日

警視庁管内に麻雀クラブ許可

東京日比谷公会堂開場

ニューヨーク株式市場大暴落、世界恐慌はじまる

昭和五年（1930年）

帝都復興祭挙行

大阪のカフェが東京に進出、濃厚なサービスを売りものに。横浜にはキス・ガールが登場、エログロ・ナンセンスの風潮ひろがる

警視庁麻雀荘の新設禁止

東京・神戸間八時間五十分、特急ツバメ号運転開始

昭和六年（1931年）

第二次若槻内閣成立

映画のトーキー化で弁士、楽士の失業急増。失業楽士はチンドン屋に

東京羽田空港完成

清水トンネル開通

警視庁新庁舎、東京桜田門に完成

満州事変勃発

浅草松屋開業

米、エンパイア・ステートビル（102階）完成

浅草オペラ館開場

新宿、ムーランルージュ開場

昭和七年（1932年）

上海事変勃発

パチンコエンターテイメントの足どり

営に乗り出す

3月 大阪府警察部「遊技場取締り標準」を管下に通牒

「一銭パチンコ禁止」

遊技場取締り標準

（4）一、遊技の種別、許可支障なきと認められる遊技場は撞球、大弓、射的、室内野球、囲碁、将棋、その他20種

二、整理すべき遊技場、新規出願は拒否し、現在許可中のものは、本年中に整理すべきこと

（5）左の遊技場は弊害ありと認めらるゝを以て、絶対に許可すべからず。文銭投げ、玉転がし、吹き矢、電車遊技、競馬遊技

11月 大阪府警察部、市内港区南泉尾田中伊惣八に「一銭パチンコ禁止」の通達

該当機　天地二尺、左右一尺五寸

12月 玩具のコリント・ゲーム登場

近畿北陸地域のパチンコ姿消す

昭和八年（1933年）

1月 東京浅草浅草寺公園で玉遊び機が人気を呼ぶ

3月 大型コリント台による露店営業増加

5月 帝国発明品協会（東京・蒲田）、帝発式スマート・ボール発売、人気集める

7月 石川県金沢市、中川兄弟商会発足。遊技機製作、販売、遊技場経営本格化

10月 東京・新宿、銀座、神田などの繁華街の露店、一回三銭のコリント・ゲームに人気沸く

玉転がしすたれる

12月 昭和八年末の警視庁管内の遊技場実態〈一部省略〉

撞球場　1824　麻雀　1269

囲碁将棋　967　室内射的　110

コリントゲーム　106　大弓　90

釣魚　311　ピンポン　35

ベビーゴルフ　19　ローラースケート　52

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

満州国建国宣言

銭湯七銭、東京市電七銭

ゴールデンバット七銭

そば、うどん七銭、ハガキ一銭五厘

公衆電話三分で五銭

東京・浅草、映画トーキー化で、弁士、楽士ら多数解雇により、松竹系、日活系の映画館ストライキ、争議激化

5・15事件起る

斉藤実内閣成立

東京宝塚劇場創立

東京が新に20区を加え35区に。人口497万人で世界第2位の大都市に

白木屋デパート失火

昭和八年（1933年）

東京府令、特殊飲食店営業取締り規制制定

ヒットラー、独首相に就任

日本、国際連盟脱退

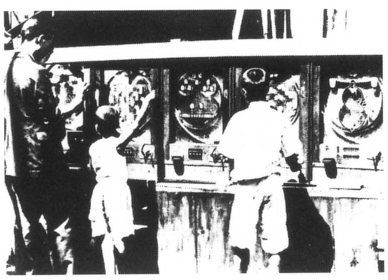
京大滝川事件起こる

大阪地下鉄、梅田、心斎橋間開通

ヨーヨー大流行

東京、府中競馬場開場

皇太子明仁殿下誕生



年	月	事項
昭和九年（1934年）	3月	横もの機時代に入る「帝発式スマートボール」に続き、専門メーカー急増、パチンコ、メーカーも参加製造
		才田式コリント台
		中川式ロータリーゲーム
		三葉スマートボール
		西村式スピードボール
		鈴富ベースボール
	6月	禁止措置をうけた一銭パチンコはメダル（模擬硬貨）を入れてメダルが出るゲームとして再出発。金沢で再認可得る
	12月	名古屋市に遊技場の開業続出
昭和十年（1935年）	1月	この時代まで江原亀吉氏（江原正一郎元長野県連会長）が、東京赤羽中央通りで遊技場を経営
	2月	平尾為蔵氏（元東京都連赤羽組合長）は右の江原亀吉氏の帰郷に伴い、機械13台を譲りうけ、パチンコ遊技場経営に乗り出す（警察との了解事項で、昭和十三年に返上する）
	4月	昭和七年、「一銭パチンコ禁止」で逼塞していたパチンコが復活、メダルを出して商品に換える仕組みで営業、全国各地でブームとなる
	7月	国境の町樺太敷香で「一銭パチンコ」の看板で営業中の店を、朝日新聞の写真記者影山光洋氏が捉える
		福岡県内に続々と遊技場オープン
		名古屋大須界隈に遊技場出店目立つ
昭和十一年（1936年）	2月	正村竹一氏（正村ゲージの創始者）名古屋市西区浄心で「浄心遊技場」開業
	6月	高知市で年初から六ヵ月間に35軒のパチンコ遊技場が開店（大阪毎日新聞）
	9月	福岡県久留米市で杉本竹次郎氏（久留米組合長）開業

年	世相
昭和九年（1934年）	日比谷劇場、50銭均一興業劇場として開場
	函館大火、市街地2万3千戸以上が全焼、関東大震災に次大火
	忠犬ハチ公の銅像建つ
	文部省、思想局を新設
	岡田啓介内閣成立
	室戸台風、関西に大被害、全壊流失家屋4万戸、死者行方不明3036人
	警視庁、未成年者や学生のカフェー入場を禁止
	丹那トンネル開通
昭和十年（1935年）	国際連盟、日本の南洋委任統治の継続認める
	東京中央卸売市場開場
	ドイツ、ベルサイユ条約廃棄、再軍備宣言
	青年学校令公布
	喫茶店急増
	芥川、直木賞第一回受賞者決定、石川達三氏、川口松太郎氏
	国勢調査、内地人口6925万1265人
	日本ペンクラブ結成
昭和十一年（1936年）	内務省、映画館の伴奏レコードに〝健全化〟を要請
	喫茶店のレコード、夜十時以降は禁止
	2・26事件発生
	東京市に戒厳令布告
	広田弘毅内閣成立
	外務省、国号を「大日本帝国」に統一と発表
	〝阿部定事件〟起る

パチンコエンターテイメントの足どり

昭和十二年（1937年）

京都、滋賀に中川式の開店目立つ
福岡、宮崎、大分に才田式の開業目立つ
4月 名古屋市西区新道に「京極遊技機製作所」創業
6月 金沢市の「つばめ商会」名古屋市瑞穂区に移転
西村八郎氏の西村式スピード・ボールが福岡、宮崎県下で好評
8月 遊技場の新規開業禁止通牒



昭和11年に正村竹一氏が開業したパチンコ店『スピード野球ボール』（正村竹一資料室蔵）

昭和十三年（1938年）

2月 日中事変により金属部品使えず、古看板を求めて代用（中川式、中川清氏）
6月 福岡の江口重安氏、下関でパチンコ遊技場開店
7月 赤羽の平尾為蔵氏、警察との約束に基き、遊技場を廃業

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

昭和十二年（1937年）

思想犯保護視察法公布
左翼文化団体関係者一斉検挙
社会大衆党、軍部の議会制度改革案に反対声明
帝国議会新議事堂落成
日独防共協定調印
東京・浅草、六区興行街は好景気、一日30万人の人出が話題
名古屋城の金鯱のうろこ58枚が盗まれる
林銑十郎内閣成立
西宮球場開場
第1次近衛文麿内閣成立
東京浅草国際劇場開場、定員3990人で東洋一。松竹少女歌劇（SKD）
日中事変勃発
警視庁、経済保安課設置
国民精神総動員実施要項決定
後楽園球場開場
日中事変による燃料不足のため、東京の浴場、朝湯廃止
大本営令公布
缶入りタバコ生産中止、両切りの銀紙包装もパラフィン紙に代替決定

昭和十三年（1938年）

東京市のバスに木炭車登場、各地も逐次これにならう
厚生省発足
兵役法改正公布
国家総動員法公布
入場税法実施
電力国家管理法公布
国名不明機九州上空に飛来、反戦ビラを撒く
文部省、集団的勤労作業実施に関する件通牒
勤労動員はじまる
警視庁、ダンスホールに女性客の入場厳禁通達

年	月	事項
昭和十四年（1939年）	1月	この年福岡県警察部において課長会議の席でパチンコ禁止の意見出た模様。しかし、「廃止すると花札トバクが流行する」とのことで見送られたという（元福岡県小倉組合会長堀木謙三郎氏）
		軍品用のたばこ、ゴールデンバット九銭に改正される
	6月	ネオン廃止
	7月	戦時下の風俗営業取締り方針に基き、大阪府は府令を以て、管内遊技場の営業時間を午後十一時以降禁止指示
昭和十五年（1940年）	4月	大阪府警、「新体制下における風俗営業その他取締りに関する件」に基き、遊技場の新設、増改築は当分許可せずと通牒
		大阪府警察部の命令で、麻雀遊技場閉館、600軒（大阪府麻雀等他全連合会）
	7月	パチンコ遊技場、スマートボールなど製造禁止
	9月	大阪府警、管内の遊技場の営業時間を正午から午後11時までに規制
昭和十六年（1941年）	2月	景品のたばこ、ゴールデンバット十銭になる
		市場にたばこ不足目立ち、景品用品全国的に入手難となる
	7月	高知県警察部、景品にたばこの提供禁止、代替品として入浴券、電車の回数券を許可

年	事項
	商工省暴利取締令改正、価格表示強制実施
昭和十四年（1939年）	平沼騏一郎内閣成立
	政府、鉄製不急不用品の回収を指定、ベンチ、郵便受、外灯、灰皿、火鉢等15品目
	映画法公布
	米穀配給制度公布
	国民精神総動員委員会、遊興飲食営業時間の短縮、ネオン全廃、中元、歳暮の贈答廃止、パーマネントウェーブ廃止を決定
	中学校、制服の全ボタン廃止
	夏祭りのゆかたの新調禁止
	国民徴用令公布、徴兵は赤紙、徴用は白紙で十五日に実施
	映画のナイトショー禁止
	白米への精製禁止、軍用米の需給バランス確保
昭和十五年（1940年）	米内光政内閣成立
	内務省指示、風紀上不真面目、不敬、外国人とまぎらわしき芸名の改名を命じる。ミス・コロンビア、ディック・ミネなど
	米、味噌、醤油、塩、マッチ、砂糖、木炭など10品目切符制決定
	奢侈品の製造販売取締り規則公布
	第2次近衛内閣成立
	東京市内に「ぜいたくは敵だ」の看板1500本設置
	ダンスホール閉鎖
	紀元2600年記念祝賀式典
	大日本産業報告会結成
昭和十六年（1941年）	全国の映画館にニュース映画の強制上映
	警視庁、保安衛生部設置
	生活必需物資統制令公布
	毎月二回肉なし日実施へ
	厚生省、団体旅行の中止指示
	内務省全国の隣組の常会設置を呼びかける

パチンコエンターテイメントの足どり

昭和十七年（1942年）

3月　高知県警察部、管下の遊技場に廃業を指示、全業者廃業する

5月　第一次企業整備令で自発的に廃業する遊技場多数あり、地域により整備資金を

10月　警視庁、遊技場取締規制改正

11月　警視庁、保安衛生部を廃し、保安部を設置する

昭和十八年（1943年）

1月　景品のたばこ金鵄（ゴールデンバット）十五銭になる

場内音楽、米、英のものは禁止に

6月　企業整備令に基きパチンコ遊技場などの転廃業相つぐ

軍都と呼ばれた地域では、存続を認められたところもある

以降終戦まで遊技場関係事項なし

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

関門トンネル貫通

第3次近衛内閣成立

情報局、映画製作10社を、松竹、東宝、大映の3社に整理統合

乗用車のガソリン使用全面禁止

東條英樹内閣成立

太平洋戦争（大東亜戦争）勃発

言論、出版、集会、結社等臨時取締法公布

昭和十七年（1942年）

食糧管理法公布

大日本婦人会発足

米空軍、日本本土初空襲

企業整備令公布

翼賛会政治会結成、一国一党状態となる

情報局、新聞社を一県一紙に統合

遊技場の取締規則改正（警視庁）

警視庁保安衛生部を廃止し、保安部を設置

昭和十八年（1943年）

レコードを含む、米英の音楽約1000種の演奏禁止になる

大日本言論報告会創立

戦時行政特例法公布

野球用語も日本語化、セーフは「よし」アウトは「ひけ」

金属非常回収実施

東京市大学野球連盟解散

第2次企業整備

警視庁、風俗営業関係への企業整備に着手

学徒動員会で、学生は軍需生産に従事

東京都制布かれる

学徒出陣壮行会神宮外苑競技場で行う

兵役法改正

軍需省設置

（戦前部分の年表監修／山田清一）

昭和二十一年（1946年）

正村竹一氏が名古屋市西区の自宅でパチンコ店をオープン、当初は『小物』『宝くじ』などで営業

風俗営業等取締法の制定及び都道府県条例の制定（施行は9月1日）

昭和二十三年（1948年） 9月

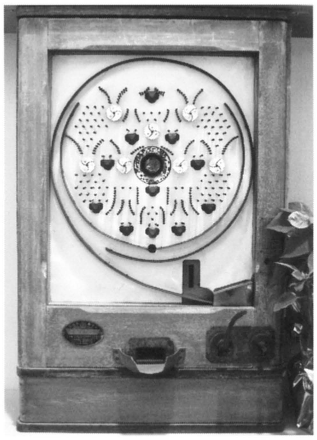
※玉貸料金1円から2円へ値上げ

正村竹一氏考案の、画期的な正村ゲージ登場

昭和二十四年（1949年） 9月

※オールものが開発される

同伴者なき18歳未満の入場が禁止される



昭和20年代に発売された11穴オール10の機械。（マルハン蔵）

昭和二十六年（1951年） 12月

全遊連設立総会。初代会長に西本能造氏（名古屋）が就任

全遊連が第1回定時総会を開催

昭和二十三年（1948年）

帝銀事件

芦田均内閣成立

大韓民国憲法公布。初代大統領に李承晩選出

朝鮮民主主義人民共和国成立。首相に金日成選出

第2次吉田茂内閣成立



戦後大流行した歌謡曲『江の島月夜』。（正村竹一資料室蔵）

昭和二十四年（1949年）

第3次吉田茂内閣成立

1ドル＝360円の為替レート実施

中華人民共和国誕生

湯川秀樹、ノーベル物理学賞受賞、日本人初

昭和二十五年（1950年）

朝鮮戦争勃発

警察予備隊令公布

昭和二十六年（1951年）

NHKが第1回紅白歌合戦

マッカーサーがGHQ最高司令官、国連軍最高司令官を解任される

サンフランシスコ講和会議開催。48ヵ国と日本との間で対日平和条約調印

日米安全保障条約調印

第4次吉田茂内閣成立

パチンコエンターテイメントの足どり

昭和二十七年（1952年）
※菊山徳治氏（豊国）考案の連発機が出現し、全国の遊技場数が3万軒を超え、第一期黄金時代を迎える。

昭和二十八年（1953年）
パチンコの景品買いを行なう通称「買人（バイニン）」が出現しはじめる

昭和二十九年（1954年）
6月 全遊連総会で富永正夫氏（近畿）が会長に
都公安委員会を皮切りに全国で「連発式禁止令」を決定
警察庁が機械基準を通達
単発式などを含む一式、二式、三式の3種類の機械のみ許可する

昭和三十年（1955年）
3月 連発式禁止を受け、全遊連が臨時理事会開催し、危機突破対策委員会を発足
単発機への切り換えを実施。客足は激減し、転廃業者が続出。大不況時代へ突入
5月 東京・上野に全遊連事務所開設
10月 全遊連臨時総会で相川太一氏（九州）が会長就任
※連発式禁止に伴いオール20も禁止され、転廃業者続出。軒数は1万軒以下に激減。パチンコに代わりスマートボールが流行

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

昭和二十八年（1953年）
スターリン・ソ連首相死去
板門店で朝鮮休戦協定に調印
クリスチャン・ディオール（仏）が東京会館でファッションショー開催

昭和二十九年（1954年）
力道山・木村組が米のシャープ兄弟と世界タッグマッチ戦
第5福竜丸が米水爆実験（ビキニ環礁）で放射線被災
日本中央競馬会、第1回競馬開催
洞爺丸事件　死者1430人、不明17人
第1次鳩山一郎内閣成立
第2次鳩山一郎内閣成立

昭和三十一年（1956年）
熊本県水俣市の周辺で水銀中毒による水俣病が発生、正式に認定される


昭和20年代、パチンコ店内で使用されていた小物類（ランプ、ローソク、レコード、パチンコ百科辞典）正村竹一資料室蔵

昭和三十二年（１９５７年）

※ジンミット、コミックゲートなどパチンコ機に役モノが続々登場。沈滞を続けていた業界もようやく上昇気運に乗りはじめる

昭和三十三年（１９５８年）
4月

※竹内幸平氏（竹屋初代社長）が玉の自動補給装置を開発
雀球が登場

昭和三十四年（１９５９年）
4月

全遊連の事務所「遊技会館」を東京・新橋に開設
全遊連が定時総会にて水島年得氏（大阪）を選出

昭和三十五年（１９６０年）
4月

遊技機メーカー60社が「日本遊技機工業協同組合」を設立
※成田氏がチューリップ考案
初代理事長に中島健吉氏

昭和三十六年（１９６１年）
5月

※換金システムの原点となる大阪方式が大阪府内でスタート。発

昭和三十二年（１９５７年）

売春防止法公布
経済白書で〝もはや戦後ではない〟と指摘
南極観測船「宗谷」、昭和基地設営
第1次岸信介内閣成立
升田幸三が大山康晴から名人位を獲得。王将、九段と合わせ初の3大タイトル独占

昭和三十三年（１９５８年）

売春防止法施行、赤線街消える
第2次岸信介内閣成立
1万円札発行
東京タワー完成。高さ333ｍ

昭和三十四年（１９５９年）

メートル法施行
皇太子明仁・正田美智子成婚
経済白書で、過去最高の〝岩戸景気〟
「ダットサン・ブルーバード」発売
マイカー時代が始まる

昭和三十五年（１９６０年）

ソニーが世界初のトランジスタテレビ発売
第1次池田勇人内閣成立
第17回五輪ローマ大会。男子体操で小野喬、相原信行らが金メダル
浅沼社会党委員長が演説中に刺殺される
米大統領選でケネディ勝利
第2次池田勇人内閣成立

昭和三十六年（１９６１年）

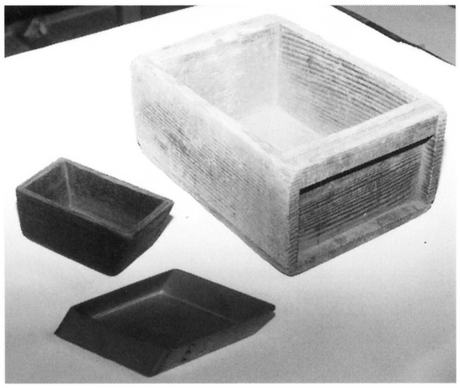
米がキューバとの国交を断絶

パチンコエンターテイメントの足どり

案は水島年得氏

昭和三十七年（1962年）
11月 大型店が増え、全国で台数制限基準が問題化

昭和三十九年（1964年）
平和工業、枠分離式遊技機《ユニパック》を開発、のちの着脱分離式の道を開く
風営法一部改正で、許可更新が1ヵ月から3ヵ月に延長
景品の最高額が200円へ引き上げられる。また1回の遊技料金が20円から50円に


昭和20〜30年代に店で使われていた木の玉箱。様々な大きさがあった。

昭和四十年（1965年）
※風営法許可のオリンピアマシンが銀座に登場

昭和四十一年（1966年）
3月 役モノなどで機械基準が緩和、これによりチューリップの全盛時代へ突入

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

ソ連が「ボストーク1号」打上げ
人類初の宇宙飛行士はガガーリン少佐

昭和三十七年（1962年）
東京都の常駐人口が推計で1000万突破。世界初の1000万都市に
テレビ受信契約者数が1000万を突破。（普及率は48・5％）
ケネディ大統領が〝沖縄は日本国土の一部とする〟声明と行政命令を発表
常磐線三河島駅で2重衝突事故。死者160人重軽傷325人
堀江謙一、小型ヨットで太平洋を横断

昭和三十八年（1963年）
国産アニメの第1号「鉄腕アトム」のテレビ放映開始
ケネディ大統領、ダラスで暗殺される

昭和三十九年（1964年）
東海道新幹線開業（工期3年半）
第18回東京オリンピック大会開催
参加94ヵ国、5541人。金メダルは16個
米大統領選でジョンソンが当選
第1次佐藤内閣成立
シンザンが23年ぶりに3冠馬

昭和四十年（1965年）
米軍機が南ベトナムのドンホイ基地を襲撃（北爆開始）
朝永振一郎がノーベル物理学賞受賞

昭和四十一年（1966年）
ボーイング707型機が富士山付近で空中分解、墜落。死者124人

11月 王様手帖主催による業界初の女流パチンコ競技大会開かれる

全遊連創立15周年を機に、全国遊技業協同組合連合会（全遊協）が誕生。初代理事長に水島全遊連会長が就任

全遊協が通産省から正式許可



立ち島から座り島になったばかりのパチンコ店（女性専用コーナー）。

昭和四十三年（1968年）

景品最高額が500円に引き上げられる

この時期駐車場付きのパチンコ店現われる

昭和四十四年（1969年）

3月 警察庁が遊技機の新要件を発表（発射速度は1分間に100発以内。出玉は1回15個以内）し、連発式が15年ぶりに復活

昭和四十五年（1970年）

これまでの1回の遊技料金50円が、100円に引き上げられ、自動玉貸機の100円仕様も認可

※着脱分離式の遊技機が登場



昭和48年、最初の電動式パチンコ

日本総人口が1億人を超える（法務省住民登録集計1億55万4894人）

昭和四十二年（1967年）

第2次佐藤内閣成立

都知事に初の革新知事、美濃部亮吉就任

佐藤首相が韓国訪問

成田市で農民・反日共系学生が警官隊と突撃。重軽傷400人以上（成田空港闘争）

米大統領候補ロバート・ケネディが狙撃され、翌日死亡

大気汚染防止法・騒音規正法公布

川端康成がノーベル文学賞受賞

米大統領選でニクソンが当選

東京府中市で3億円強奪事件

昭和四十四年（1969年）

東名高速道路が全線開通。347・7km

米のアポロ11号が月面着陸。人類が初めて月に立つ

昭和四十五年（1970年）

第3次佐藤栄作内閣成立

日本万国博覧会を大阪で開催。77ヵ国参加、6421万人以上が入場

赤軍派学生9人が日航機「よど号」を乗っ取り、ソウルを経て平壌へ

三島由紀夫が市ヶ谷駐屯地で割腹自殺

パチンコエンターテイメントの足どり

昭和四十六年（1971年）
西陣、エース電研等が相次いで補給コンピュータを開発

昭和四十七年（1972年）
5月 貸玉料金をこれまでの2円から3円へ改正すると、警察庁が内示
1回の遊技料金100円以内の制限が撤廃
全遊協執行部が総辞職
警察庁が電動式遊技機の認可を通達


昭和40年代まで主流だった手打ち式パチンコ。

昭和四十八年（1973年）
5月 全遊協定総会で前角正己氏（中国）が理事長に就任
景品の最高価格が、500円から1000円に引き上げられる

昭和四十九年（1974年）
ボウリング場をパチンコ店に転換した大型の郊外店が出現


昭和47年　太陽電子が発売した「アレンジボール」

昭和五十年（1975年）
全国の遊技場数が1万軒を突破。本格的な過当競争時代へ突入
風営法改正により、許可申請がこれまでの3ヵ月から6ヵ月に延長

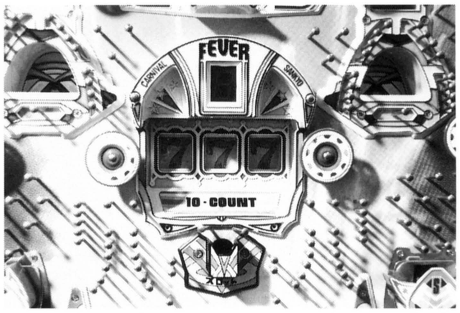
社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

昭和四十七年（1972年）
札幌オリンピック開催。70m級ジャンプで金・銀・銅を独占
軽井沢の浅間山荘に籠城する連合赤軍5名を警察が強行作戦で突破。人質を救出し全員逮捕（浅間山荘事件）
沖縄の施政権返還。沖縄県発足
第1次田中角栄内閣成立
田中首相訪中、周首相と日中国交正常化達成で合意。台湾は日本との外交断絶を宣言
第2次田中角栄内閣成立

昭和四十八年（1973年）
ベトナム平和協定、パリで正式調印
国民の祝日法改正で「振り替え休日」実施
金大中・元大統領広報が、東京のホテルから拉致される（金大中事件）
石油メジャーが原油価格30%引き上げを通告（第1次オイルショック）

昭和四十九年（1974年）
日韓大陸棚協定調印
ニクソン大統領「ウォーターゲート事件」で辞任。フォード副大統領が昇格
佐藤栄作元首相にノーベル平和賞
三木武夫内閣成立

昭和五十年（1975年）
南ベトナム政権が無条件降伏。臨時革命政府が全権掌握しベトナム戦争集結



昭和55年に発表されたSANKYOの『フィーバー』。
翌年爆発的ブームを呼んだ。

昭和五十二年（1977年）

テレビ付パチンコ開発
景品最高価格がこれまでの1000円から1500円に引き上げられる
娯楽施設利用税が150円から200円へ
全遊協総会で宮本政春氏（関東連会長）が理事長就任
3メダル5ラインの風営法許可スロットマシンが登場
1万円札玉貸機誕生。全国のパチンコ店1万600軒、機械台数は199万台になる
電動式遊技機に対して自主規制を実施

昭和五十三年（1978年）

貸玉料金がこれまでの3円から4円以内で国家公安委員会が承認、実施へ
三共がフィーバーの前身となるブレンド赤坂を発売
原告側の控訴によって長引いていた芳賀特許裁判は東京高裁の判決により、遊技場、メーカー側の勝訴となり、決着がついた

昭和五十四年（1979年）

パチンコの日「11月14日」を制定
第1回全国パチンコ感謝デーを実施
※インベーダーゲームの影響で、パチンコが一時的に下火

昭和五十一年（1976年）

中国、周恩来首相死去（78歳）
日本初の5つ子、鹿児島市で誕生
第21回モントリオール五輪開催
東京地検がロッキード事件で田中角栄前首相を逮捕。5億円の収賄罪で起訴
毛沢東・中国共産党主席死去（82歳）

昭和五十二年（1977年）

米大統領選でカーターが就任
ロッキード事件公判開始
円相場急騰、1ドル＝268・6円に
領海12カイリ法・漁業水域200カイリ暫定措置法成立
王貞治、756本塁打を記録。米大リーグのアーロンを抜き、世界のホームラン王に。国民栄誉賞第1号を受賞
ハイジャック防止法成立

昭和五十三年（1978年）

成田空港（新東京国際空港）開港
日中平和友好条約調印
1ドル＝175・5円を記録。円高不況が問題化
第1次太平正芳内閣成立
男子体操団体総合で世界V10達成

昭和五十四年（1979年）

カーター大統領ら来日、東京サミット開催
韓国、朴正熙大統領が射殺される。犯人はKCAIの金戴圭部長
ソ連軍アフガニスタン侵入

パチンコエンターテイメントの足どり

昭和五十五年（1980年）

4月　景品の最高価格がこれまでの1500円から2500円に
宮本全遊協会長が急逝、松岡会長が理事長を兼任

10月　日本電動式遊技機工業協同組合（日電協）が10社で設立。初代理事長は濱野準一氏

11月　三共の超特電機（フィーバー機）が登場
パチンコ感謝デーが全国一斉に行われる。ファンサービスに自転車等の賞品提供やパチンコ競技大会、福祉事業。交通遺児への寄金などもあった。

昭和五十六年（1981年）

2月　平和の羽根モノ第1号機（ゼロ戦機）が登場
全遊協総会で松波哲正氏（大阪）が理事長に就任

7月　警察庁が、アタッカーの開く時間を30秒、回数を10回まで、さらに始動入賞穴の保留玉数は4個までと全国に通達
超特電機の設置比率を30％に自主規制

9月　※フィーバーブームでパチンコ店の近代化、大型化が顕著に
超特電機の改造を全国一斉に実施

昭和五十七年（1982年）

3月　著しく射倖心をそそる恐れがある超特電機に対して全遊協では警察庁の指示に基づき新要件機への切替えを実施。これを徹底させるために健全営業推進委員会を発足させ、全国的に遵法営業を徹底する体制を構築

11月　当局の認定を受けていない機械について、翌58年3月31日までに入替えるよう警察庁が各都道府県警へ通達

昭和五十八年（1983年）

6月　娯楽施設利用税が250円から280円に改正
千葉県警が同県遊協組に対して超特電機の出玉1300個を厳守するよう命令

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

昭和五十五年（1980年）

第22回モスクワ五輪開催。ソ連のアフガニスタン軍事介入により日・米・中・西独など不参加
韓国で全斗換大統領が就任式
イラン・イラク戦争勃発
米・レーガン大統領候補が大統領選に大勝
福井謙一京大教授ノーベル科学賞受賞

昭和五十六年（1981年）

ローマ教皇来日
神戸ポートピア'81開幕
エジプト、サダト大統領暗殺

昭和五十七年（1982年）

フォークランド紛争
北炭夕張鉱、閉山
ソ連、ブレジネフ書記長死去（75歳）。後任にアンドロポフ
第1次中曽根康弘内閣発足

昭和五十八年（1983年）

日本海中部地震
NHKが「おしん」放映。大ブームに
米で初の全国的なエイズ対策会議



昭和59年改正風営法を可決した参議院本会議

12月 警察庁の発表によると、同年10月末の遊技場数は1万1946軒。機械台数は約256万台。前年に比べて店舗数は897軒。機械は45万台の増加

昭和五十九年（1984年）

1月 警察庁が超特電機に対して、15秒改造及び10カウント付の特別措置を発表

8月 松波全遊協理事長が、風営法改正問題について、参議院で意見陳述

改正風営法（風適法）が公布

昭和六十年（1985年）

2月 風適法施行

景品の最高価格がこれまでの2500円から3000円に

保通協による型式検定試験が開始

遊技機に製造番号が付けられる

7月 警察庁から回胴式遊技機の改造行為に警告

名古屋で全遊協の経営、機械合同委員会、日工組、全商連、日電協の4者が集い懇談会が開催された

昭和六十一年（1986年）

1月 大阪府の善意の箱事業が累積総額8億6770万円に達する

3月 警察庁保安部の改編で、パチンコ営業担当がこれまでの防犯課から保安課へ

回胴式遊技機の一斉封印を実施

全遊協主催の「ミスパチンコ」審査会が帝国ホテルで開催される

アキノ暗殺事件

大韓航空機がサハリン沖で領空侵犯。ソ連軍機の撃墜で乗員・乗客269名行方不明

レバノン駐留米仏軍宿舎爆破事件

ラングーン爆発テロ

ロッキード事件丸紅ルート公判で、田中角栄元首相に懲役4年・追徴金5億円の判決

第2次中曽根康弘内閣発足

アメリカ軍グラナダ侵攻

昭和五十九年（1984年）

アンドロポフ・ソ連書記長死去（69歳）

江崎グリコ社長が誘拐される。「怪人21面相」を名乗る犯人による一連のグリコ・森永事件の始まり

厚生省、日本が世界一の長寿国と発表

第23回ロス五輪。ソ連圏15ヵ国がボイコット。中国が初参加

新紙幣発行

第2次中曽根康弘改造内閣成立

昭和六十年（1985年）

科学万博つくば85開幕

ゴルバチョフがソ連共産党書記長に

男女雇用均等法が成立

日航機ボーイング747が群馬県御巣鷹山に墜落、炎上。歌手の坂本九ら520人死去。4名が奇蹟の生還（金属疲労）

メキシコ大地震

昭和六十一年（1986年）

米のスペースシャトルが打ち上げ直後に爆発。乗組員7名が死亡

ソ連チェルノブイリ原発で大規模な事故、近隣諸国に放射線汚染の恐怖広まる

パチンコエンターテイメントの足どり

昭和六十三年（1988年）

警察庁・平沢勝栄保安課長時に全国共通プリペイドカード構想を発表

㈱平和が株式を店頭公開　業界史上初

日本レジャーカードシステム㈱が設立

遊技場自動サービス機工業会（自工会）が設立



全国共通プリペイドカード構想を推進した平沢勝栄元保安課長（現衆議院議員）

昭和六十四年（1989年）

現職キャリア（当時、警察庁・平沢勝栄課長）をパネリストに迎え業界初の本格シンポジウム開かれる

松波全遊協理事長、辞任を表明

全遊協正常化推進協議会が結成

平成元年（1989年）

全関東遊技業組合連合会が設立

全日本遊技業組合連合会が創立総会を開催。初代会長に越水稔氏。1都8県が結集

日本遊技関連事業協会が設立。初代会長に松岡英吉氏が就任

『週刊文春』にパチンコ業界から社会党議員に多額の政治献金が流れているとの報道が〝パチンコ疑惑〟の発端となる

日本ゲームカード㈱が設立

衆院予算委員会で、全国共通パチンコ用プリペイドカード構想に関する議論が展開

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

昭和六十二年（1987年）

国鉄が分割・民営化。JRグループ11法人と国鉄清算事業団が発足

IMFの統計で、日本の外貨準備高が西独を抜いて世界一に。686・2億ドル

竹下登内閣成立

昭和六十三年（1988年）

台湾の蒋経国総統死去（77歳）。後任には李登輝副総統が就任

青函トンネル（世界最長・53・85㎞）が開業。青函連絡船は60年の歴史に幕

第24回ソウル五輪開催。160ヵ国・地域から1万3626人が参加

平成元年（1989年）

昭和天皇が薨去。87歳。皇太子明仁親王が新天皇に即位。新元号は平成

弥生後期の大規模集落跡「吉野ヶ里遺跡」佐賀県で発掘

天皇大喪の礼。各国元首級55人ほか164ヵ国・28国際機関の代表・使節が参列

消費税実施（税率3％）

中国で「天安門事件」発生

美空ひばり死去。52歳

年	月	出来事
平成二年（1990年）	4月	第三者発行型パチンコ用プリペイドカードが市場に登場
		国家公安委員会規則が改正され、10月から景品の最高額が1万円とされたほか、パチンコ遊技場の出玉上限が1300個から2400個に
		日遊協関西支部が設立
		東商流の事業部門としての新会社「東京ユニオンサーキュレーション㈱」（TUC）が設立。初代社長に郷文和氏
		全遊協が解散
		J-NETの貯玉・再プレイシステムがスタート
平成三年（1991年）	1月	新要件遊技機が続々登場
		パチンコ市場規模が15兆2700億円と総務庁が発表
		暴力団対策法が公布
		LEテックがワンチップを発表
	3月	全国パーラーが1万5947軒になったと発表
	8月	パチンコ博が大阪で開催され、CR機の試作機が展示される
	10月	平和に続きSANKYOが株式店頭公開
	12月	平和が東証2部へ上場
		正村記念館が名古屋にオープン
平成四年（1992年）	1月	全日遊連が協同組合の認可を受ける
		変造プリペイドカードが発覚
		暴力団対策法が施行
		全国店舗デザイン協会が発足
		英国ゲーム機メーカー「エレクトロコインジャパン㈱」がパチスロ4号機を既存メーカーに先駆けて発表
		パチンコCR機が登場
	3月	平和中島財団が設立
		不正機が全国で横行。日電協ではパチスロ機を対象に全国で改修点検作業を実施

年	出来事
平成二年（1990年）	ゴルバチョフ初代ソ連大統領就任
	金丸元副総理、田辺誠社会党副委員長を団長とする自民・社会党の北朝鮮訪問団、金日成主席と会談
	90年の海外渡航者が初の1千万人突破
	東証大納会で、前年比約4割の値下げ（バブル崩壊）
	イラク軍がクウェート侵攻、制圧
	東西ドイツ統一
平成三年（1991年）	湾岸戦争。多国籍軍が勝利宣言。イラクはすべての国連決議を受諾
	ゴルバチョフ大統領がソ連の元首として初来日
	雲仙・普賢岳で大規模な火砕流発生
	ソ連保守派によるクーデター（8月革命）失敗。ソ連共産党解体によりソ連邦消滅。独立国家共同体に
	ロシア共和国大統領にエリツィン就任
	ソ連のエストニア共和国、ラトビア共和国が独立宣言。8月24日、74年間のソ連共産党支配が終る
平成四年（1992年）	ロサンゼルスで、黒人暴動発生。白人警官による黒人暴行事件がきっかけでコリアタウン等に甚大な被害が
	バルセロナで第25回五輪開催
	韓国・中国国交樹立
	米大統領選でクリントンが圧勝
	韓国大統領に金泳三が当選。文民大統領は30年ぶりのこと
	学校の週休2日制（第二土曜）はじまる

パチンコエンターテイメントの足どり

平成五年（1993年）

3月 札幌市内のパチンコ店で全国初の遠隔操作発覚。営業許可取消処分に

全日遊連が「遊技機不正改造防止対策要綱」を実施

日工組が遊技機の製造・販売について自主規制敢行（連チャン機規制）

マースエンジニアリングが株式店頭公開

平成六年（1994年）

4月 ギャンブル税構想が急浮上。その後廃案

7月 埼玉県寄居町の廃棄台不法投棄が各マスコミに取り上げられ、社会問題化

11月 警察庁生活安全局長の指摘諸問題機関「生活安全研究会」の中間答申が発表され、景品交換業務は第三者機関による管理が望ましいとのコメントが

12月 オータ経営の全17店舗が、風適法違反で営業許可取消処分

総務庁が発表した「パチンコ産業の事業収入が30兆円」という見出しが全国紙を飾る



変造カード問題で警察庁幹部が「パチンコ店の関与に処分も」と発表

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

平成五年（1993年）

中国国家主席に江沢民就任

EC統合市場が発足。12ヵ国3億5千万人。世界最大の単一市場に

日産が座間工場での生産中止を発表

J・リーグが開幕。初のプロサッカーリーグ誕生

北海道南西沖地震（M7・8）。津波が奥尻島を直撃。死者・不明者は230人余

細川護熙内閣発足

ドル、一時100円40銭に

田中角栄元首相死去。75歳

モスクワ流血騒乱

欧州連合条約（マーストリヒト条約EC12ヶ国）発効

平成六年（1994年）

羽田孜内閣発足

英仏海峡トンネル（ユーロトンネル）開通。全長50キロメートル

松本サリン事件発生

村山富市内閣発足

北朝鮮の金日成首席死去。82歳

関西国際空港が開港

大江健三郎にノーベル文学賞

年金改革法成立。厚生年金の満額支給開始年齢が（段階的に）65歳に

平成七年（1995年）

「兵庫県南部地震」発生。兵庫県を中心に建物倒壊や火災が相次ぎ、ライフラインは切断された（阪神大震災）。年末の消防庁発表によると死者は6309人。家屋損壊は10万5564棟に達した

地下鉄サリン事件発生。日比谷線、丸ノ内線、千代田線の電車内にオウム真理教の信者によってサリンがまかれ乗客や駅員ら10人が死亡

平成八年（1996年）

3月 公取委が独禁法違反の疑いで日工組を立ち入り調査
日本最大の2000台を設置したパチンコ店が富山にオープン
5月 全日遊連理事長に小野金夫氏が就任
7月 遊技業界健全営業推進全国大会を開催し「お客様への10の約束」を柱とする大々的な業界自主規制策を発表
9月 全国的な業界自主規制を実施
一般マスコミに対し、業界4団体が撤去対象となる社会的不適合機のリストを発表
10月 社会的不適合機種の撤去が開始
11月 ※パチンコ用プリペイドカードの偽造被害拡大。日本LECは50億円の被害を受け、1万円・5千円カードが発券停止

平成九年（1997年）

4月 第3のカード会社、日本アドバンストカードシステム㈱が本格始動
5月 新内規CR機が登場
6月 機械メーカー10社及び日特連に対し、公取委が排除勧告
6月 ㈱平和が東証一部に上場
11月 社会的不適合機の撤去等でパチンコ店の売上げが大幅に減少。また、これまでもあったセル等の古典的手口のゴト師をはじめセットロム、ブラ下がり等ハイテクなゴト行為の被害が急増

平成十年（1998年）

全日遊連初の選挙で、浅野元哲理事長が選出される
クリエイションカード情報システム、ナスカなどカード会社の後発2社が大躍進

国松孝次警察庁長官が狙撃され重傷
フランスが地下核実験
沖縄米兵少女暴行事件
イスラエル、ラビン首相暗殺

平成八年（1996年）

大手スーパー各社が元日営業を開始
第1次橋本龍太郎内閣を組閣
台湾初の直接選挙による総統選で、李登輝総統が当選
2002年のサッカー・ワールドカップは日本と韓国の共同開催と決定
アトランタで第26回五輪開催
映画「男はつらいよ」寅さん役の渥美清死去。68歳
小選挙区比例代表並立制による初の総選挙。投票率は59・65%で最低記録
米大統領選でクリントンが再選
第2次橋本龍太郎内閣を組閣
ペルーの日本大使公邸を左翼ゲリラが襲撃。600人を人質に公邸を占拠
長野新幹線開通

平成九年（1997年）

ロシアのタンカーが島根県隠岐島沖で沈没。大量の重油流出で尽大な被害発生
中国の最高実力者、鄧小平が死去
消費税5%がスタート
神戸小学生殺人事件で、中3男子逮捕
香港、155年ぶりに中国に返還される
ダイアナ元英国妃、パリで交通事故死
北海道拓殖銀行が倒産

平成十年（1998年）

小渕恵三内閣成立
韓国、金大中が大統領に就任
北朝鮮のミサイルが三陸沖に落下

パチンコエンターテイメントの足どり

パーラー軒数の減少傾向が加速化、1万7773軒に

平成十一年（1999年）

パチスロ市場100万台突破、一方で不正機の問題が浮上し、遠隔操作で営業許可取消処分を受ける店舗も

平成十二年（2000年）

全日遊連理事長に山田茂則氏。ファンが激減して2千万人切る

平成十三年（2001年）

パチスロ130万台突破、AT機が全盛

平成十四年（2002年）

7月　パチンコ新内規で最少賞球数「4」、確変プラス時短等が認められる

8月　日電協自主規制撤去対象リスト発表

2002年パチンコ・パチスロ産業フェア開催される

10月　東京都と東京商工会議所の主催による疑似カジノのイベントが都庁で開催される



先行3社のカード会社に加えて後発カード会社が市場に参入した。（1998年）

社会の動き〈世界の社会、風俗史〉

平成十一年（1999年）

東海村の核燃料加工会社で国内初の臨界事故起こる

欧州単一通貨（ユーロ）参加11カ国で発足

国旗・国歌法成立

通信傍受法成立

東ティモール、インドネシアから正式分離

平成十二年（2000年）

小渕首相入院後、森喜朗内閣発足

北朝鮮、ピョンヤンで分断後初の南北首脳会談

ロシア大統領にプーチン就任

平成十三年（2001年）

米大統領にブッシュが就任

アフガニスタン・タリバンがバーミヤン大仏を破壊

小泉純一郎内閣成立

ニューヨーク世界貿易センタービル、ハイジャック犯のテロ行為により崩壊。死者多数

平成十四年（2002年）

サッカーのワールドカップが日韓両国で開催。ブラジルが5回目の優勝

韓国ベスト4に進出、日本はベスト16に

韓国大統領に盧武鉉が当選。太陽政策を継続へ



新宿に集まり熱狂するサポーター

あとがき

パチンコ業界誌のデスクを任せられてから早くも約10年が経過しました。しかし、ここで得たパチンコの知識・造詣は到底、業界歴が長く博識の山田清一氏に敵う筈はありません。したがって本書の編集が進み、私がこの未知の領域に踏み込めば踏み込むほど新たな事実に出会う機会を得た喜びは格別でした。

この度、請われるままに山田清一氏から示されたパチンコのルーツ探訪「イギリス版」が、これとは視点を変えた私なりの「フランス版」と共に、一世紀前の西欧で花開いたパチンコ文化の源流を再現する貴重な資料となれば幸いです。

それに加え、出自を西欧にもったとされる戦前のにっぽんのパチンコへ寄せた同氏の風俗的な考察及び同史年表も一読に値する珠玉の記録です。

一方、パチンコの歴史を探る旅はまだ途半ばです。特に戦前史の部分はまだ断片的にしか解明されていません。今回の「パチンコ百年史」の出版を契機に、今後も様々な角度からのパチンコ史、そしてその源流となった欧米のゲーム機の研究が一層進むことを期待したいものです。

また最後に、このたび山田清一氏との責任編集に当たり業界内外の各関係先から寄せられた数々のご厚意に改めて謝意を捧げます。

今泉秀夫



P・ボードリ氏が所蔵していたマシン・ア・スー『monoplan』。（撮影本誌宮城勝）



■責任編集■
山田清一
やまだ・せいいち　1924年生れ。
桜美林大学中退　大阪・近畿出版社編集部を経て
現在パチンコ風俗史家として活躍

今泉秀夫
いまいずみ・ひでお　1958年生れ。
立教大学社会学部卒業　平成2年㈱アド・サークル編集部入社
現在・同社専務取締役編集総局長

■装画・イラスト■
安岡アキオ

■アート・ディレクション■
木村功一／須藤拓成

■写真撮影■
山田清一（英・日）今泉秀夫（仏）宮城勝（日）

■内外取材協力■
源中英俊（日）／ジャン・クロード・ボドー（仏）
ジャン・ポール・ファバン（仏）／ニック・コスタ（英）
ニック・ボルノフ（英）／ピエール・ボードリ（仏）
（50音順）

ヨーロッパに生まれ日本で育った
「パチンコ百年史」

二〇〇二年(平成十四年)八月二十五日第一刷　発行
二〇〇三年(平成十五年)一月　二十　日第二刷　発行

責任編集　山田清一　今泉秀夫
発行人　野々村誠
発行所　株式会社　アド・サークル
〒一六二―〇八四四　東京都新宿区市谷八幡町16
市ヶ谷見附ハイム四〇四、八〇一号室
電　話　〇三（三二六〇）三一三四㈹（編集・業務）
FAX　〇三（三二三五）一〇六一
振　替　〇〇一七〇―一―〇〇九二一
印刷所／製本所　株式会社エヌ・ワイ・ピー

ICカードで“満足度”アップ!!





精算機も加え、
経営をバックアップする
最強のシステム

パッキー
「多機能型ICカードユニット」



●会員カード対応機能
テン・キーを装着。
貯玉・再プレイや
情報処理などの
サービスが可能に。

●追加入金条件拡大機能
カード残高が「0円～千円」の間なら、
いつでも追加入金ができます。

●高額紙幣追加入金機能
千円、二千円、五千円、一万円と、紙幣の
全種類を追加入金できます。

●発券機能
ユニット内の使用済み「0円」カードに
入金でき、続けて使用できます。

●リサイクルICカードを使用
繰り返し使用することで、
カードコストを
大幅に低減します。





「ICカード精算機」

当日発行カードの残額を、
現金に精算します。
会員カード、一般カード
ともに精算できます。

PAQY CARD パッキーカード

日本レジャーカードシステム株式会社
〒103-8335 東京都中央区日本橋室町4-1-22日本橋室町4丁目ビル
TEL.03-3279-5700　FAX.03-3279-5750
ホームページ http://www.paqy.com/

SELP

Support of Employment, Living and Participation

TOTAL PLANNING

Security Systems

Hall Decoration

TOTAL SUPPORT FOR HALLS

TAKARA SHOJI





ISBN4-900972-00-2
C0476 ¥2500E
定価：本体2500＋税